



**Maisterintutkielma maantieteessä / Examensarbete i geografi /
Master's thesis in Geography**

Opintosuunta / Studieriktning / Study track

Aluetiede
Matkailumaantiede

Tutkielman otsikko / avhandlings titel / title of the thesis

Verkkorahapelaamisen maantiede- Urheiluvetäytönnin motivaatiotekijät
Tekijän nimi / författarens namn / author's name

Juha Ekholm
2020

Ohjaaja (-t): / Handledare (-na): / Supervisor (-s):

Markku Löytönen

Maantieteen maisteriohjelma / Magisterprogram i geografi /
Master's Programme in Geography

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta / Matematisk-naturvetenskapliga fakulteten /
Faculty of Science

Tiedekunta – Fakultet – Faculty		Osasto – Institution – Department	
Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta		Geotieteiden ja maantieteen osasto	
Tekijä – Författare – Author			
Juha Ekholm			
Tutkielman otsikko – Avhandlingar titel – Title of thesis			
Verkkorahapelaamisen maantiede – Urheiluviedonlyönnin motivaatiotekijät			
Koulutusohjelma ja opintosuunta – Utbildningsprogram och studieinriktning – Programme and study track			
Aluetiede - Matkailumaantiede			
Tutkielman taso – Avhandlingar nivå – Level of the thesis	Aika – Datum – Date	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages	
Pro gradu -tutkielma	Huhtikuu 2020	82 + 4 liitteet	
Tiivistelmä – Referat – Abstract			
<p>Rahapelaaminen on Suomessa hyvin suosittua ja yleistä. Viime aikana rahapelaamisen merkitys vapaa-ajan muotona on kasvanut sekä pelaamiseen merkitys viihteenmuotona lisääntynyt. Yleisenä trendinä rahapelaamisessa nykypäivänä on pelaamisen siirtyminen yhä lisääntyvässä määrin verkkoympäristöön ja digitaalisiin pelikanaviin. Langattomasta mobiiliteknologiasta on kehittynyt rahapelialalla nopeimmin kasvava pelikanava. Rahapeliin kuluttajalle tämä mahdollistaa lisääntyneet pelimahdollisuudet jatkuvasti kasvavana pelitarjontana sekä käyttämisen helppouden.</p> <p>Suomessa vallitsevalle rahapeliin monopolijärjestelmälle jatkuvasti lisääntyvä rajat ylittävä verkkopelaaminen tarkoittaa kiristävää kilpailutilannetta sekä eri aluetasojen yhteenkietoutumista Euroopan unionin alueella palveluiden vapaata liikkuvuutta korostavan SEUT 56 artiklan vaikutuksesta. Kansainvälisellä tasolla tämä merkitsee monopolijärjestelmän oikeutuksen perustelua, jonka vaikutuksesta EU:n rahapelipolitiikassa onkin havaittavissa vertikaalista kiistaa jäsenvaltiotason ja EU-tason välillä. Yksilötasolla tämä ilmenee erilaisina rajoina, joita rahapelaamiselle asetetaan, jotta monopoliaseman oikeutuksen kannalta oleelliset kriteerit pelaamisen vastuullisuudesta ja pelihaittojen ehkäisystä täyttyvät.</p> <p>Tässä tutkimuksessa perehdyn verkkorahapelaamiseen virtuaalisen tilakäsityksen kautta. Virtuaalisesta tilasta on muodostunut nykypäivänä yhä merkittävämpi toimintaympäristö ihmiselle. Aineeton ja rajaton virtuaalitala mahdollistaa käyttäjälleen globaalin vaikutusalueen, jossa erityisesti internetin merkitys tieto- ja viestintäkanavana on merkittävä. Mobiiliteknologian avulla käyttäjän on mahdollista irtautua ajasta ja paikasta. Internet luonteeltaan on rajaton vailla valtiollisia ja alueellisia rajoja. Rahapelialalle tämä on luonut erinomaisen jakelukanavan. Internetin rajattomuus yhdistettynä turvallisiin rahansiirtotekniikoihin sekä kiinteähintaisiin laajakaistoihin on luonut valtavat verkkorahapelimarkkinat, jonka muodostumisessa EU:n alueella erityisesti Maltalle sijoittuneet verkkorahapeliyhtiöt ovat olleet merkittävässä roolissa.</p> <p>Urheiluviedonlyönti luokitellaan kuuluvaksi taitopeleihin. Urheiluviedonlyönnin ja huippu-urheilun välinen suhde on selvästi havaittavissa. Teknologisen kehityksen vaikutuksesta erilaiset urheilusarjat ovat helposti saavutettavissa suoratoistopalveluiden ja erilaisten tulospalvelusovellusten välityksellä. Urheiluviedonlyönnin taustalla vallitsevissa motiiveissa hedonististen elämyksellisyttä korostavien motiivien merkitys on lisääntymässä viedonlyöntiin luonnollisesti yhdistettävien taloudellisten motiivien lisäksi.</p> <p>Tutkimuksessa käytetty aineisto kerättiin lomakehaastattelulla, joka oli kohdennettu erityisesti urheiluviedonlyöntiä harrastaville rahapelaajille. Tutkimuksen aineistoa tarkastellessa keskeisimmäksi seikaksi nousee rahapeliin tuottama jännitys- ja viihdearvo erityisesti huvi- ja harrastepelaajien keskuudessa. Urheiluviedonlyönti koetaan viihteenä ja vapaa-ajan muotona, jolla on merkittävä viihdearvo. Suoratoisto- ja tulospalveluiden koettiin lisäävän urheiluviedonlyönnin mielenkiintoa. Verkkorahapelaamisessa erityisesti mobiilipelaamisen merkitys nousi merkitykselliseksi. Verkkorahapelaaminen on laajentanut rahapelaamisen kenttää, tehnyt siitä helpompaa ja lisännyt kilpailua rahapeliyhtiöiden välillä. Urheiluviedonlyöntiä tämä merkitsee parempia pelaajaystävällisempiä kertoimia, mielenkiintoisempia pelikohteita sekä lisääntyneitä peliyhtiöiden asiakkailleen tarjoamia bonuskampanjoita.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords			
verkkorahapelaaminen, rahapelaaminen, viedonlyönti, urheiluviedonlyönti, motiivit, virtuaalinen tila, suoratoistopalvelut			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited			
University of Helsinki electronic theses library E-thesis/HELDA			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Tiedekunta – Fakultet – Faculty		Osasto – Institution – Department	
Faculty of Science		Department of Geosciences and Geography	
Tekijä – Författare – Author			
Juha Ekholm			
Tutkielman otsikko – Avhandlingens titel – Title of thesis			
Geography of the internet gambling – Motives in sports betting			
Koulutusohjelma ja opintosuunta – Utbildningsprogram och studieriktning – Programme and study track			
Regional studies – Tourism geography			
Tutkielman taso – Avhandlingens nivå – Level of the thesis	Aika – Datum – Date	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages	
Master's thesis	April 2020	82 + 4 appendixes	
Tiivistelmä – Referat – Abstract			
<p>Gambling is very popular and general in Finland. During the past few years gambling has increased its status as a form of entertainment. Nowadays gambling can be seen as a normal way to spend free time. Due to the technical development and digitalization the main trend in gambling is a transition from the land-based gaming to the digital channel and to the internet-based gaming. The fastest growing channel in the gaming industry is cordless mobile technology. For the consumer continuously growing number of internet gambling means wider range of gambling products available and offers more comfortable and easier way to play different type of games.</p> <p>For the monopoly system of gambling in Finland the continuously increasing volume of cross border gambling means tightening competition between the international online gambling companies and the state-owned company called Veikkaus and increasing interaction between the different geographical scales. According to the European Union SEUT 56 article of free movement of persons, services and capital Finland has to justify its gambling monopoly's legitimization to the European union. This is the reason why there can be seen so called vertical quarrel between the member state and the EU- level in the gambling policy at different levels. At individual level this means different kind of limits and borders set by the state in order to minimize gambling related harms and to follow the standards of responsible gambling.</p> <p>In this thesis I focus on internet gambling through the concept of virtual space. The virtual space has become an increasingly important environment as an action space for the human being nowadays. The immaterial and limitless virtual space makes possible for its user a global sphere of influence. The significance of the Internet as a data channel and communicational channel is remarkable. For the gambling industry the internet provides an excellent distribution channel due its borderless nature. The borderless nature combined with secure money transferring and fast broadband has created an enormous sized online gambling market. Within the European Union the significance of the cross-border gambling companies based on Malta has played a major role in this process.</p> <p>Sports betting is classified as a skill game in the field of gambling. The relationship between sports betting and world-class sports can be perceived distinctly. From the effect of the technological development the different sports series can be reached easily through the streaming services and through different live-score services and applications. Hedonistic motives which dominate in the background of sports betting are very important and has a major significance. The economist motives are connected to the sports betting as well.</p> <p>The material that was used in the study was collected with a form interview which was focused to the sports bettors who take an interest especially in sports betting. When examining the material of the study as the most central point, the tension value and entertainment value produced by gambling rises especially among the amusement players and hobby players. Sports betting is experienced as entertainment and a form of leisure with a significant entertainment value. According to the survey It was experienced that the streaming services and live-score services were increasing the interest of sports betting. In the internet gambling the significance of the mobile betting was important. Internet gambling has extended the field of gambling, has made it easier to use and increased the competition between the gambling companies. To the sports bettor this means higher odds and returning percentage, more interesting games and bonus campaigns with better benefits.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords			
internet gambling, online gambling, gambling, betting, sports betting, motives, virtual space, streaming services			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited			
University of Helsinki electronic theses library E-thesis/HELDA			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset	5
3	Aluetieteellinen tarkastelutapa rahapelitutkimukseen.....	6
4	Virtuaalinen tila uutena toimintaympäristönä	10
4.1	Tilan ja paikan määrittely maantieteessä	10
4.2	Virtuaalinen tila	11
4.3	Virtuaalisen tilan eri määritelmät.....	16
5	Rahapelaamisen maantiede	18
5.1	Aikaisempi tutkimus rahapelaamisesta	18
5.2	Rahapelaamisen historia	21
5.3	Suomen rahapelijärjestelmä.....	24
5.4	Rahapelaamisen eri määritelmät	30
5.5	Rahapelaamisen siirtyminen digitaalisiin kanaviin.....	34
5.6	Urheiluvedonlyönti osana rahapelaamista	42
6	Motiivit rahapelaamisen taustalla.....	46
6.1	Motiivi ja motivaatio sekä motivaatioteoriat	46
6.2	Rahapelaamisen motivaatiot Cotten mukaan.....	49
6.3	Binden luokittelu rahapelaamisen motiiveista.....	51
7	Tutkimuksessa käytettävä aineisto ja menetelmät	53
7.1	Tutkimuksessa käytettävät aineistot ja menetelmät	53
7.2	Kyselylomakkeen laatiminen sekä aineiston keräyksen toteutus	55
7.3	Tutkimuksen validiteetti ja reliabiliteetti	57
8	Tulosten tarkastelu ja johtopäätökset.....	57
8.1	Aineiston analysointi	57
8.2	Johtopäätökset	70
	Lähdeluettelo.....	74
	Liitteet.....	82

1 Johdanto

Rahapelaamisen suosio on maailmanlaajuisesti ollut viime aikoina voimakkaassa kasvussa, eikä suomalaisten kulutus rahapeleihin tee tässä tapauksessa poikkeusta. Se, miksi ihmiset ylipäättensä pelaavat pelejä, joissa taloudellinen lopputulema jää pitkällä aikavälillä aina negatiiviseksi, on mielenkiintoinen ja vastausta vailla oleva kysymys. Rahapelaamisen peruslogiikkaa voi helposti kuvata pöytäpeleistä hyvin suositun ruletin voitonmaksusuhteella, joka on kansainvälisten sääntöjen mukaan 35:1. Ruletissa pelinjärjestäjän etu on näin ollen 2,7 % suhteessa pelaajan palautusprosenttiin, joka on 97,3 %. Suomalaisten kansallispeliä Lottoa tarkastellessa pelin palautusprosentiksi pelaajalle muodostuu noin 40 %. Vastakkainasettelusta voi nopeasti vetää johtopäätöksen, että verottajana on Veikkaus ja verotettavana ihmisten unelmat.

Rahapelaamista on siis mahdotonta perustella rationaalisesti keinona saada rahallista hyötyä ja pidemmän päälle kasvattaa varallisuutta (Myllymaa 2017). Rahapelien peruslogiikasta huolimatta rahapelaaminen on Suomessa hyvin yleistä ja suosittua. Onkin perusteltua sanoa, että suomalaiset ovat kasvanneet kulttuurissa, jossa rahapelaamisen asema on merkittävä (Raento 2012a; Matilainen 2017).

Myös Marionneau (2015) korostaa yhteiskunnan ja kulttuurin merkitystä rahapelaamisen yleiselle hyväksynnälle. Tämä osaltaan selittää sen, miksi rahapelaaminen on Suomessa niin suosittua sekä miesten että naisten keskuudessa. Suomessa pelataan rahapelejä väestömäärään suhteutettuna toiseksi eniten heti Irlannin jälkeen koko Euroopan unionin alueella. Vuoden 2015 tilastojen mukaan 80 % suomalaisista 15–74-vuotiaista oli pelannut jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana. Yleisesti ottaen rahapelaaminen on Suomessa hyväksyttyä, vaikka sen haitoista ja niiden aiheuttamista kustannuksista yhteiskunnalle ollaan tietoisia (Salonen ja Raisamo 2015).

Suomalaiset myös häviävät rahaa rahapeleihin kansainvälisen vertailun mukaan neljänneksi eniten maailmassa. Suomalaisten rahapelaamista kartoittaneen väestökyselyn mukaan suomalaisten rahapeleihin kuluttama summa vuonna 2015 oli yhteensä yli 1,3 miljardia euroa. Väestökyselyyn vastanneiden henkilöiden vastausten perusteella keskimääräinen kulutus rahapelaajaa kohden vuonna 2015 oli 494,02 euroa vuodessa (Järvinen-Tassopoulos 2018).

Suomalaisessa rahapelien yksinoikeusjärjestelmässä on tärkeää tuoda esille myös rahapelaamisen aiheuttamat ongelmat sekä vastuullisuus ja arpajaislain mukanaan tuomat velvoitteet. Vastuullinen pelaaminen ja sen tutkiminen ovat kansainvälisesti lisääntyvä tutkimuksenkohde rahapelitutkimuksessa (Hing ym. 2017). Vastuullista pelaamista korostaen ahvenanmaalainen rahapeliyhtiö PAF muun

muassa asetti ensimmäisenä kansainvälisenä peliyhtiönä asiakkailleen vuotuisen maksimitappiorajan 25 000 euroon vuoden 2020 alusta alkaen (PAF 2019). Kilpailu- ja kuluttajaviraston laatiman rahapelien markkinoinnin vastuullisuutta käsittelevän selvityksen mukaan monopoliasemassa olevan Veikkauksen rahapelejä ei markkinoida riittävän vastuullisesti, eikä pelaamisen hallintaan ole olemassa riittäviä työkaluja. Selvitys on osa laajempaa hanketta, joka tarkastelee rahapelaamisen nykytilaa Suomessa. Selvityksen mukaan suurin vastuu rahapelaamisen hallinnasta ja rahapelihaittojen ennaltaehkäisystä jää pelituotteiden kuluttajalle. Tilanne on absurdi, sillä yksi merkittävimmistä tekijöistä monopolijärjestelmän kansainväliselle oikeutukselle on juuri riittävä puuttuminen peliongelmiin sekä ennaltaehkäisy peliongelman muodostumiseen (Tuorila 2019).

Suomessa, kuten muissakin länsimaissa, rahapelaamisesta on tullut osa koko kansan viihdettä parin viimeisen vuosikymmenen aikana. Taustalla rahapelaamisen lisääntymisessä ovat vaikuttaneet vaurastuminen, vapaa-ajan lisääntyminen, kaupallistuminen, arvojen liberalisoituminen sekä rahapelaamiseen liittyvien mahdollisuuksien ja pelitarjonnan nopea kasvu (Sulkunen ym. 2019). Vaikka rahapelit ovat luonteeltaan säädeltyjä ja valvottuja, asenteet rahapelaamista kohtaan ovat 2000-luvulla sekä Suomessa että maailmalla muuttuneet selvästi avoimempaan suuntaan. Rahapelaaminen on muuttunut hyväksytyksi tavaksi viettää vapaa-aikaa (Raento 2012a).

Rahapelaamisen yhteenlaskettu tuotto vuositasolla pelikatteena mitattuna on noin 1,3 miljardia euroa suomalaiselle yhteiskunnalle monopoliasemassa olevan Veikkauksen pelien kautta. Tästä summasta noin miljardi euroa on yleishyödyllisiin tarkoituksiin, kuten tieteen, taiteen ja kulttuurin tukemiseen, ”korvamerkittyä” rahaa. Lisäksi Veikkauksen velvoitteena on maksaa vuotuisesta tuotostaan 12 % eli noin 200 miljoonaa euroa valtiolle arpajaisverona, joka jaetaan eteenpäin valtion budjetin kautta (Nikkinen 2018).

Sulkusen ym. (2019) mukaan Suomessa rahapelituotoilla katetaan noin 60 % taiteen ja kulttuurin tukemiseen budjetoidusta avustuksesta. Urheiluun suunnatusta tuesta rahapelituotot kattavat noin 80 %. Tämän vuoksi rahapelaamista voidaankin kutsua ”vapaaehtoiseksi veronmaksuksi”, joka on ollut länsimaissa tyypillistä 1980-luvulla neoliberaalisen ajattelumallin lisääntyessä julkisen sektorin hallinnassa.

Rahapeliala on maailmanlaajuisesti yksi säädellyimmistä toimialoista. Rikollisen toiminnan ehkäisy sekä rahapelialan luonne toimialana, johon olennaisena osana kuuluvat yksilötasoiset haitat ja ongelmat esimerkiksi rahapeliriippuvuuden muodossa, ovat keskeisiä syitä sääntelyn ja seurannan tarpeeseen. Rahapelaamisen sääntelyyn liittyy siis kilpailupolitiikan lisäksi myös kuluttajapolitiikka. Syksyn 2019 aikana Suomessa onkin käyty voimakasta keskustelua valtio-omisteisen monopoliasemassa

olevan Veikkaus Oy:n toiminnasta juuri kuluttajapolitiikan ja vastuullisuuden näkökulmasta. Veikkaus Oy:n toimitusjohtaja Olli Sarekoski myönsi lokakuussa 2019 kovan tulospaineen johtaneen siihen, että yhtiö ei ole onnistunut tavoitteessaan peliongelmien vähentämiseksi. Yhtiö on vain tyytynyt siihen, että peliongelmien kokonaismäärä ei ole kasvanut (Raijas ja Pirilä 2019). Myös Veikkaus Oy:n käyttämä pelituotteiden markkinointi herätti voimakasta julkista keskustelua kesällä 2019 (Veikkaus 2019a).

Rahapelaaminen on erittäin ajankohtainen tutkimusaihe sekä kansallisella että EU:n tasolla jatkuvasti lisääntyvän rajat ylittävän verkkopelaamisen muodossa, sekä niiden poliittisten ilmiöiden taustalla, jotka ohjaavat EU:n verkkorahapelipolitiikka. Nykypäivänä verkkorahapelaamisen vaikutuksesta muuttuneen rahapelimailman ympärillä vellovaa diskurssia Euroopan unionin tasolla voisi kuvailla Myllymaan (2017) mukaan organisoiduksi tekopyhyydeksi. Tämä asettaa omat haasteensa Suomessa vallitsevalle rahapelien monopolijärjestelmän legitimitetille EU:n sisämarkkina-alueen rahapelien sääntelyn silmissä.

Tutkimuksen teoriaosuudessa perehdyn rajat ylittävään (*cross-border gambling, online gambling, offshore gambling, remote gambling*) verkkorahapelaamiseen aluetieteen näkökulmasta. Lisäksi perehdyn virtuaaliseen tilaan ja sen merkitykseen ihmisen nykyisenä toimintaympäristönä sekä tutkimuksen tarkastelun kohteena olevan verkkorahapelaamisen toimintakenttänä. Rahapelialalla toimivat yritykset ovat todenneet, että rahapelaamisen tulevaisuuden pelikanava tulee väistämättä olemaan verkkorahapelaaminen erityisesti mobiililaitteiden välityksellä.

Verkkorahapelaaminen on luonut rahapelaamiselle aivan toisenlaisen toimintaympäristön sekä markkina-alueen verrattuna aikaan, jolloin rahapelaaminen ja vedon asettaminen ulkomaisille pelintarjoajille tapahtui puhelimen välityksellä. Lienee turha mainita jo lähes jokaiselta henkilöltä löytyvän ja kaikkialla mukana kulkevan henkilökohtaisen älypuhelimien tarjoamat lähes rajattomat liiketoimintamahdollisuudet valtioiden rajat ylittävälle niin kutsutulle *offshore*-rahapeliteollisuudelle. Tämän teollisuudenalan merkitys on ollut verkkorahapeliklusterien, kuten esimerkiksi Maltan ja Gibraltarin kaltaisen vientisuuntautuneen, rajat ylittävän verkkorahapelimarkkinan synnyn kannalta hyvin merkittävä.

Offshore-pelitarjonta voidaan luokitella toiminnan fyysisesti eri maantieteelliseen sijaintiin sijoittamiseen, missä rahapelien toimeenpanemiseen vaadittavat lisenssiperusteet ovat löyhemmät, tai vaihtoehtoisesti toimintojen oikeudelliseen uudelleensijoittamiseen, jossa peliyritys saa verotuksellisia helpotuksia, jos verkkopelitoiminta on suunnattu vain ulkomaisille asiakkaille. Tämä on selitys sille,

miksi rajat ylittävää verkkorahapelaamista varten onkin rahapeliyhtiöiden organisaatioon perustettu tytäryhtiöitä kansainvälistä verkkorahapelitoimintaa varten (Myllymaa 2017).

Myös Antti Myllymaa (2017) korostaa väitöskirjassaan *The Political Economy of Online Gambling in the European Union* tämänkaltaisten verkkorahapelaamiskeskittymien merkitystä nykyisen kaltaisen Euroopassa vallitsevan rajat ylittävän verkkorahapelaamismarkkinan synnylle, johtuen juuri alueiden rahapelimyönteisestä lainsäädännöstä sekä alhaisesta verotuskäytännöstä. Tämä tuo esille erityisesti globalisoituvan kapitalistisen markkinatalouden, territoriaalisen valtiojärjestelmän ja Euroopan unionin välisen suhteen, joka korostaa palveluiden vapaata liikkuvuutta, sekä yhteisen harmonisoidun Euroopan unionin tasoisen rahapelilainsäädännön puuttumisen. Harmonisaatioon tai lähinnä sen puutteeseen liittyvät läheisesti negatiivisen ja positiivisen integraation käsitteet. EU-tuomioistuimen palveluiden vapaata liikkuvuutta edistänyt oikeuskäytäntö ilmentää negatiivista integraatiota. Kun palveluiden vapaa liikkuvuus lisääntyy, tuomioistuin toteaa liikkuvuutta rajoittaneen kansallisen lain pätemättömäksi. Näin on käymässä myös Suomen monopolijärjestelmän osalta lisääntyneiden verkkopelitoimijoiden vaikutuksesta. Positiivinen integraatio tarkoittaa puolestaan sitä, että unioni edistäisi markkinoiden toimintaa lisäämällä sääntelyä. Normien säätäminen unionin tasolla on kuitenkin usein vaikeaa erityisesti EU-tasoisessa rahapelipolitiikassa yhteisymmärryksen puutteen vuoksi (Alkio 2015; Myllymaa 2017).

Urheiluvedonlyönnin näkyvyys on viime aikoina lisääntynyt huomattavasti. Huippu-urheilun sekä kansainvälisten vedonlyöntiyhtiöiden välillä vallitseva yhteys selviää nopeasti tutustumalla tilanteeseen esimerkiksi jalkapallon kannalta. Englannin ylimmän sarjatasen Valioliigan joukkueista puolella oli yhteistyösopimus vedonlyöntiyhtiön kanssa. Toiseksi ylimmällä sarjatasolla Mestaruussarjassa prosentuaalinen osuus on vielä tätäkin suurempi (The Guardian 2019). Suoratoistopalveluiden sekä reaaliaikaisten tulosseurantapalveluiden, kuten esimerkiksi Livescore:n ja Sofacore:n avulla on mahdollista seurata huippu-urheilua omalta kotisohvalta. Tulosseurantapalvelusovellusten keskustelualueet mahdollistavat kommunikoinnin muiden ottelutapahtumaa seuraavien kanssa, lisäten näin urheilutapahtuman sosiaalista puolta. Internetin pelisivustot eivät katso kalenteriin ja ovat auki vuoden jokaisena päivänä 24 tuntia vuorokaudessa. Rahapelaaminen on nykyään mahdollista mihin vuorokauden aikaan tahansa, missä tahansa, ja urheiluvedonlyönti valtavalla pelivalikoimalla ja pelikelvallisilla kertoimilla vain hiiren klikkauksen päässä. Verkkoympäristössä toimiville pelisivustoille, jotka ovat erityisesti keskittyneet kasinopeleihin, osuva nimitys voisi olla jatkuvasti avoinna oleva täydenpelipalvelun pelitalo.

Rahapelaaminen on kuulunut omaan elämään harrastuksena ja nuorelle pojalle luonteenomaisena kiinnostuksena ja intohimona urheilua ja suomalaisia urheilutähtiä kohtaan jo 1990-luvun alusta

saakka. Oma pelaamiseni on pysynyt muutamia lipsahduksia lukuun ottamatta kontrolloituna ”harrastepelaamisena” myös näihin päiviin saakka. Paljon on muuttunut kolmessa vuosikymmenessä urheiluedonlyönnin kentällä. Varmasti moni muukin 1990-luvun alun urheiluedonlyönnin harrastaja muistaa päivänsä alkaneen välittömällä Teksti-tv:n sivun 235 avaamisella ja NHL-tulosten selailulla toivoen samalla, että lähipelipaikalle palautetulle online-vetokupongille asetettu viiden markan vedonlyöntikielellä ”rekkana” tunnettu pelisijoitus olisi viimein osunut kohdilleen. Hyvin harvoin näin kävi, mutta siihen mielestäni kiteytyy koko urheiluedonlyönnin kiehtovuus. Mahdollisuus voittoon, ja vuosien saatossa tuhansien pettymysten ja muutamien onnistumisten kautta syntynyt haihtumaton rakkaus lajiin.

2 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää aluemaantieteen avulla, miten nykyisenkaltainen verkkoympäristössä toimiva rahapeliteollisuus toimii, ja minkälaisia vastakkainasetteluja ja ristiriitoja rahapelialan lainsäädäntö kohtaa, kun asiaa tarkastelee supranationaalisesti Euroopan unionin tasolla ja kansallisesti Suomen tasolla.

Virtuaalisen tilan peruskäsitteiden avulla luon teoriataustan sille, miten nykypäivänä tietoyhteiskunnassa internetin merkitys tietokanavana on yhä merkittävämpi. Mobiiliteknologian ja mobiililaitteiden käyttö kasvaa jatkuvasti, joten ihmisten arkipäiväiset tapahtumat ovat siirtymässä lisääntyvissä määriin uuteen toimintaympäristöön. Uusi toimintaympäristö on maantieteellisesti tarkasteltuna aineeton ja rajaton virtuaalinen tila, joka kuitenkin on omalla tavallaan jatkuvassa vuorovaikutuksessa perinteisemmän tilakäsityksen reaalityn kanssa.

Tuon tutkimuksessani esille myös ne seikat, jotka ovat vaikuttaneet Suomen rahapelijärjestelmän muodostumiseen nykyisenkaltaiseksi monopolijärjestelmäksi, sekä vertaan sen eroja EU:n alueella vallitsevaan suuntaukseen, jossa valtioiden rahapelijärjestelmät ovat siirtymässä liberaalimpaan suuntaan lisenssiperusteisiksi järjestelmiksi.

Rahapelaaminen ja urheiluedonlyönti ovat siirtymässä yhä lisääntyvissä määrin verkkoympäristöön ja mobiiliteknologian kautta saavutettavaksi, mitä käsittelen omissa kappaleissaan. Rahapelaamisen taustalla vallitsee motivaatioita ja vetovoimatekijöitä, jotka toimivat eri yksilöille eri tavoilla. Näitä rahapelaamisen ja urheiluedonlyönnin taustalla olevia motiiveja tarkastelen omissa kappaleissaan perustuen June Cotten (1997) artikkeliin *Changes, trances and lots of slots: gambling motives and consumption experiences* rahapelaamisen taustalla vallitsevista motivaatiotekijöistä, sekä ruotsalaisen rahapelitutkijan Per Binden (2013) artikkeliin *Why people gamble: A model with five motivational*

dimensions. Tutkimuksessa käytetyn aineiston esittelen omassa kappaleessa, samoin kuin tulosten tarkastelun sekä niistä tehdyt johtopäätökset.

Tutkimuskysymyksillä pyritään selvittämään verkkorahapelaamisen merkityksiä rahapelien kuluttajille harrastepelaamisen ja pelaamisen aiheuttaman viihdearvon kautta. Toisena merkittävänä osa-alueena tässä tutkimuksessa on selvittää rajat ylittävän verkkorahapelaamisen merkityksiä urheiluviedonlyöjälle, sekä löytää syitä ja motivaatioita sille, mikä on virtuaalisessa tilassa tapahtuvassa verkkourheiluviedonlyönnissä harrasteurheiluviedonlyöjälle merkityksellisintä. Lisäksi haluan selvittää minkälaisia merkityksiä reaaliaikaiset tulosseurantapalvelut sekä suoratoistopalvelut luovat urheiluviedonlyöjille, sekä onko niillä havaittavaa vaikutusta harrastevedonlyöjien pelikäyttäytymiselle.

Tutkimukselle määrittämäni tutkimuskysymykset ovat siis seuraavat:

- *Verkkorahapelaamisen merkitykset rahapelituotteiden kuluttajalle?*
- *Mitkä ovat ensisijaiset motivaatiot verkkoympäristössä tapahtuvassa urheiluviedonlyönnissä?*
 - *Miten urheiluviedonlyöjät kokevat suoratoistopalveluiden ja reaaliaikaisten tulospalveluiden merkityksen omalle urheiluviedonlyönnin kulutukselleen?*

3 Aluetieteellinen tarkastelutapa rahapelitutkimukseen

Aluetieteen määrittely tieteenalana on melko vaikeaa sen laaja-alaisuuden vuoksi. R.W Dickinsonin 1970-luvulla esittämän määritelmän mukaan aluetiede on keino tulkita erilaisia spatiaalisia ilmiöitä tietyllä maantieteellisellä alueella, joka voi olla aluetasoltaan paikallinen, valtiollinen tai globaali. Olennaista aluetieteessä on ilmiöiden tulkinta kaikilla spatiaalisilla tasoilla ja ilmiöiden välisten yhteyksien löytäminen sekä tietyn alueellisen identiteetin rakentumisen hahmottaminen. Myös yksi aluemaantieteelle perustavaa laatua oleva ontologinen kysymys on ajatus siitä, onko alueita olemassa, vai ovatko ne mentaalisia maantieteilijöiden mielentuotteita, joilla voidaan luokitella alueita ja alueiden erilaisuuksia maailmassa (Paasi 2009).

Alueen merkitys on ollut tärkeässä asemassa maantieteen eri tieteenhaaroissa. 1700-luvulta aina 1950-luvulle asti alue käsitteenä oli maantieteilijöille keskeisin työkalu. Luonnonmaantieteessä kiinnostuksen kohteena ovat tietyn alueen ekologiset järjestelmät, kaupunkimaantieteessä puolestaan urbanin alueen sisälle muodostuneet verkot ja verkostot. Poliittisessa maantieteessä aluetta voidaan tarkastella eri aluetasojen näkökulmasta ottaen huomioon alueen sisäiset tekijät tai tarkastella esimerkiksi supranationaalisella Euroopan Unionin tasolla erilaisten virtojen kulkua näiden eri aluetasojen välillä.

Viimeisen puolen vuosisadan aikana erityisesti paikan ja alueiden identiteetit, sekä niiden takana olevat muodostumisprosessit, ovat nousseet myös aluemaantieteessä merkittävimmäksi tutkimusintressiksi. Alueen ymmärtäminen ja sen sosiaaliset merkitykset on tärkeää hahmottaa erityisesti nykypäivänä, kun puhutaan regionalisaatiosta, joka esimerkiksi supranationaalisella Euroopan unionin tasolla voi aiheuttaa paikkaan kuulumisen tai paikan sosiaalisen merkityksen rappeutumista (Claval 2007; Paasi 2009).

Maantieteelliset alueet nähtiin pitkään perinteisen aluemaantieteellisen näkemyksen mukaan rajatuina ja irrallisina yksikköinä, jotka olivat eristyksissä ympärillä olevista alueista. Uuden aluemaantieteellisen näkemyksen mukaan alueita alettiin tarkastella niiden sosiaalisten ja kulttuuristen rakenteiden kautta, sekä etsiä niiden merkityksiä yksilön ja yhteiskunnan identiteetille. Myös alueiden rakentumisprosessien taustalla vallitsevien valtasuhteiden merkitys korostui uudessa, enemmän ihmismaantieteellisessä tutkimusotteessa, luoden näin aluemaantieteelliselle tarkastelulle laajemman horisontin. Carl Sauer toi esille maantieteen ja maisemantutkimuksen välisen yhteyden, jossa maantieteilijöiden tehtävänä oli tutkia luonnonympäristön muutosta kulttuuriympäristöksi ja näiden prosessien taustalla olevia alueellisia yhteyksiä (Paasi 2009).

Alueellisen ajattelun juuret johtavat 1700-luvulle Saksaan. Alexander von Humboldtin voidaan katsoa olleen systemaattisen maantieteen kehittäjä ja Carl Ritterin alueellisen maantieteen kehittäjä. Todellisen alueellisen ajattelun vallankumouksen käynnisti 1800-luvun lopulla ja 1900-luvun alussa ranskalaisen maantieteen koulukunnan ja erityisesti Paul Vidal de la Blachen vaikutus luonnon- sekä ihmismaantieteen kehitykseen, joka ilmeni erityisesti temaattisen ja systemaattisen kartografian kehittymisenä. Tämä mahdollisti maanpinnan uudenlaisen tarkastelun vertikaalisesta perspektiivistä (Claval 2007).

Alueiden ymmärtämisessä on tärkeää moniulotteinen tarkastelunäkökulma, jossa alueet nähdään sosiaalisten prosessien sekä kontrolloinnin tiloina. Vidal de la Blachen luoman aluetieteellisen näkemyksen mukaan eri alueet sisälsivät toisilleen päällekkäisiä elementtejä, jotka ovat vuorovaikutuksessa toisten alueiden kanssa eri spatiaalisilla mittakaavatasoilla. Vidal de la Blachen monitasoinen ajattelu mahdollisti ihmisen muokkaaman maiseman, esimerkiksi raideyhteyksien ja urbaanien verkostojen, tulkinnan ja loi pohjan maantieteessä merkittävälle seikalle siitä, että jokaisessa alueessa tai valtiossa erilaiset alueet ovat jollain tasolla yhteydessä toisiinsa (Claval 2007).

Perinteisen aluemaantieteellisen ajattelun voidaan katsoa päättyneen toisen maailmasodan jälkeisenä aikana, jolloin nopean teollistumisen ja kaupungistumisen aikaisissa kapitalistisissa valtiojärjestelmissä kvantitatiivisten menetelmien vallankumous, tilastolliset analyysit sekä uudet teoreettiset

tieteenalakohtaisia lakeja noudattavat tutkimusmenetelmät nousivat tärkeämmiksi kuin aluetiede tieteenalana. Kvantitatiivinen vallankumous ja uudenlainen positivistinen sekä osin humanistinen tutkimusote johtivat uudenlaisen maantieteellisen ajattelun syntyyn, joka voidaan nähdä ihmismaantieteen osa-alueena keskittyen alueiden sosiaalisiin ja kulttuurisiin rakenteisiin sekä niiden tarkoituksiin yksilötasolla. Myös valtasuhteiden merkityksen alueenmuodostumisprosesseissa voidaan katsoa olevan osa uuden maantieteen tutkimuskenttää (Paasi 2009).

Aluetieteellinen maantiede sai uusia näkemyksiä myös 1950-luvulla spatiaalisen talouden tutkimuksen ja talousmaantieteen lisätessä merkitystään ja erityisesti keskus-periferia hierarkia-ajattelumallin lisääntyessä muun muassa Walter Christallerin vaikutuksesta sekä 1970-luvulla paikan merkityksen lisääntymisestä, territoriaalisuuden käsitteestä sekä Torsten Hägerstrandin luomasta tila-aika maantieteestä (Claval 2007).

Nykypäivän globaalissa yhteiskunnassa on mielenkiintoista pohtia, mikä on alueen ja aluemaantieteen merkitys uusien integroitujen kulttuuristen ja taloudellisten aluetasojen aikakaudella, jolloin alueellinen identiteetti saa uusia mittasuhteita. Paasin (2009) mukaan Doreen Massey ehdotti, että nykypäivän mobiilissa yhteiskunnassa alueet tulisi tulkita rajattomina ja nähdä haasteena niin tieteelle kuin politiikallekin. Verrattuna perinteiseen aluekäsitykseen nykyaikaiset alueet ja niiden sisällä vaikuttavat sosiaaliset verkostot ylittävät rajoja, joten rajoja ei tulisi nähdä ainoastaan pysyvinä, vaan myös mukautuvina kuvitteellisina rajoina. Rajojen merkitys on usein nähty niin sanottuna ”jakavana linjana” erilaisten sosiaalisten kokonaisuuksien välillä.

On myös ehdotettu, että alueet tarvitsevat rajoja institutionaalisten sosiaalisten käytäntöjen takia, joiden arvo ilmenee usein symbolisesti merkittävämpänä kuin pelkkänä kartalle piirrettynä fyysisenä alueita erottavana linjana. Tämä heijastuu poliittismaantieteellisinä vaikutuksina sekä aluemaantieteellisenä ymmärryksenä rajoista ja niiden muodostamista alueista sekä siitä, että rajoja ei muodostu ainoastaan raja-alueilla, vaan myös alueiden sisällä (Paasi 2009).

Aluetieteellinen näkemys rahapelitutkimukseen on mielestäni erittäin perusteltu ja ajankohtainen lisääntyvän rajat ylittävän verkkorahapelaamisen aikakaudella, sillä kyse on eri aluetasojen ristiriidoista rahapeliin sääntelyssä. Tilanteen voi hahmottaa EU-tason ja jäsenvaltiotason rajat ylittävän pelaamisen virroista, jotka tapahtuvat aineettomassa tilassa, jossa tietovirrat ja pääomavirrat liikkuvat eri aluetasojen yli. Nykyaikaisessa EU:n rahapelijärjestelmässä eri aluetasojen väliset sääntelyn ristiriidat, rajattomuus sekä eri aluetasojen väliset intressit rahapelaamiseen luovat mielenkiintoisen vastakkainasettelun.

Internet on luonteeltaan rajat ylittävä viestintäväline, eikä tämän vuoksi kunnioita valtioiden fyysisiä rajoja, saati sitten kulttuurisia tai taloudellisia rajoja. Jatkuvasti kasvava pelitarjonta ja pelaajien lisääntyvä massa kohtaavat rajattomassa ja aineettomassa internetissä, ja alan markkinoiden kasvu tulee varmasti aiheuttamaan ongelmia eri aluetasojen välillä. Internetin rajattoman luonteen vuoksi suurin osa rahapelisivustoista voi kuitenkin toimia EU:n alueella täysin vailla sääntelijöiden suorittamaa valvontaa, ja kuluttajat varmasti löytävät sähköisesti välitettäviä rahapelipalveluita myös kansallisten rajojen ulkopuolelta (Alkio 2015).

Rahapelialalla konkreettisenä esimerkkinä territoriaalisuudesta, toimivallasta tai sen ylittämisestä ja rajoista sekä eri aluetasojen välisestä yhteen kietoutumisesta on Suomen valtion omistaman Veikkauksen ja Ahvenanmaan rahapelitarjoajan PAF:n välinen kiista 2000-luvun alkupuolella verkkorahapeliä tarjonnasta ja markkinoinnista Suomen valtion rajojen sisäpuolella asuville mannaansuomalaisille rahapelaajille. Kiista sai mielenkiintoisia käännteitä ja vuonna 2001 käräjäoikeus totesi PAF:n rikkoneen Suomen arpajaislainsäädäntöä, kun taas vuonna 2003 hovioikeus tulkitsi PAF:n toiminnan oikeutetuksi vedoten peliyrityksen pelipalvelinten maantieteelliseen sijaintiin. Kuitenkin vuonna 2005 korkein oikeus päätti tuomiollaan PAF:n rikkoneen Suomen rahapelilainsäädäntöä ja vuonna 2009 valtionsyyttäjän päätöksellä PAF:n johdon syyllistyneen arpajaisrikokseen sekä yhtiön verkkopelaamisen olevan Suomen arpajaislain vastaista. Vuonna 2012 valtakunnansyyttäjä kuitenkin päätti, ettei se käynnistä rikostutkintaa PAF:n Suomeen kohdistamista online-rahapeleistä (Raento 2011; Raento 2012b; Alkio 2015).

Ahvenmaan ja Suomen valtion kiista rahapeliä laillisuudesta ei Euroopan mittakaavassa ole järin suuri eikä täydellinen malliesimerkki yritysorganisaation hajauttamisesta verotusedullisemman ja löyhemmän rahapelilainsäädännön piiriin. Myöskään saadut verotusetuhyödyt eivät ole samaa mittakaavaa kuin esimerkiksi Maltalle ja Gibraltarille rekisteröityjen, pelivolymiltaan suurempien ja tunnetumpien pelisivustojen tytäryhtiöiden osuus yritysorganisaatiossa, mutta yritystoiminnan perusperiaate on kuitenkin samanlainen, johon *offshore*-toiminnalla pyritään. Peliyritysten pääkonttorit ovat rekisteröityneet jonkin muun alueen toimivaltaan, kun taas nimensä mukaisesti tietyn peliyrityksen rajat ylittävää pelitoimintaa varten yritysorganisaatioon muodostetut tytäryhtiöt on rekisteröity esimerkiksi Maltalle, missä lisenssin rajat ylittävälle verkkopelitoiminnalle on myöntänyt *Malta Gaming Authority*. Toiminta on näin ollen täysin laillista EU:n talousalueen palveluiden vapaan liikkuvuuden periaatteiden vuoksi. *Offshore*-toiminnalla nimensä mukaisesti vältetään toiminnan kuuluminen tietyn territoriaalisen alueen toimivallan ja lainsäädännön piiriin (Myllymaa 2017).

4 Virtuaalinen tila uutena toimintaympäristönä

4.1 Tilan ja paikan määrittely maantieteessä

Nykypäivän yhteiskunnassa ja erityisesti tilan ja paikan syvintä olemusta tutkivissa tieteenaloissa on hyväksytty se tosiasia, että tietokoneiden, telekommunikointiyhteyksien ja mediateknologian vaikutuksesta on muodostunut rinnakkainen ulottuvuus, virtuaalinen kybertila, jolla on jatkuvasti lisääntyvä sosiaalinen, kulttuurinen ja taloudellinen merkitys perinteisen maantieteellisen reaalitilan välillä (Graham 1998). William Gibson (1984) esimerkiksi luokittelee kybertilan ymmärrettäväksi hallusinaatioksi, joka muodostuu visuaalisen datan representaationa, jossa tieto on mahdollista saavuttaa ihmiskunnan tietokoneiden luomasta valtavasta verkostosta.

Virtuaalisen tilan tärkeintä elementtiä internetiä on kuvattu metaforien tavoin muun muassa elektroniseksi kirjastoksi, virtuaaliseksi yhteisöksi tai sähköiseksi naapurustoksi. Spatiaaliset metaforat ovat hyödyllisiä työkaluja laajentamaan ymmärrystä tietoteknologian, tilan sekä paikan välisestä yhteydestä. 1990-luvulla pidettiin jopa mahdollisena skenaariona teknologisen determinismin aiheuttavan niin kutsuttua korvautumista, jossa virtuaalisen tilan ja uusien tietoteknologioiden pelättiin syrjäyttävän paikan ja alueen merkityksen ihmiselle ja näin päättävän alueellisuuden merkityksen. Samoin urbaanien aluekeskittymien pelättiin menettävän spatiaalista merkitystään multimedialaajakaistaverkostojen laajetessa (Graham 1998).

Tilan ja paikan merkitys on etenkin ihmismaantieteessä ollut hyvin merkittävässä asemassa. Tämän vuoksi ihmismaantieteessä tilalle onkin muodostunut monenlaisia eri käsityksiä. Tila on yksi keskeisimmistä käsitteistä maantieteessä ja sillä on hyvin merkittävä tieteenalakohtainen merkityksensä. Tilan käsitteen teoreettinen pohdinta oli etenkin kulttuurimaantieteen piirissä suuressa roolissa 1990-luvulla osana niin kutsuttua spatiaalista käännettä (*spatial turn*), jolloin tuotiin esille ajatus tilan ja tilallisuuden monimuotoisuudesta sekä sen merkityksestä ja tärkeydestä ihmiselämän näyttämönä (Soja 1996).

Absoluuttiselle tilakäsitykselle on luonteenomaista sen konkreettinen mitattavuus sekä määritettävissä oleva sijainti. Absoluuttinen tila on olemassa muista tekijöistä huolimatta ja se on riippumaton ihmisten aiemmista käsityksistä tilasta (Harvey 2009). Absoluuttinen tilakäsitys oli vallitseva erityisesti positivistisessa maantieteessä 1960-luvulle saakka. Doreen Massey (2008) mukaan absoluuttinen tilakäsitys johti tilan ymmärtämiseen autonomisena kokonaisuutena, jossa tilalliset suhteet ja prosessit tuottivat tilallisia seurauksia. Massey (2008) mukaan tilaa ei tulisi ajatella vain fyysisenä muotona, vaan kokonaisuutena, joka sisältää myös sosiaalisen ulottuvuuden, jossa olemassaolon ja

keskinäisten vuorovaikutussuhteiden merkitys on tärkeässä osassa. Tila on siis jatkuvasti tuottamisen kohteena, riippuen juuri vuorovaikutussuhteista sekä käytännöistä, joilla sitä tuotetaan.

Henri Lefebvre (1991) on määritellyt tilan koostuvan kolmesta eri ulottuvuudesta, jotka ovat fyysinen, sosiaalinen ja psyykkinen. Lefebvreläisen tilakäsityksen mukaan tila tulisi ymmärtää sosiaalisina toimintoina, etäisyyksinä, kuvitelmina ja erilaisuuksina, jotka muodostavat käsityksen tilasta sisältäen tulkintoja erilaisista representaatioista ja diskursseista. Lefebvren (1991) mukaan tilan tuottamisen teoria perustuu kolmijakoon spatiaalisista käytännöistä, tilan representaatioista ja representationaalista tilasta.

Tilaa tuleekin lefebvreläisittäin ymmärtää sosiaalisena toimintana, etäisyyksinä, kuvitelmina ja erilaisuuksina. Tila ei ole pelkästään käytännön tila, vaan täynnä erilaisia representaatioita ja diskursseja. Tilalla voidaan myös joko rajoittaa tai edistää asioiden tapahtumista. Tila muodostuu osaksi myös havainnoinnin kautta, joten tila tarvitsee kokijan muuttuakseen todeksi. Ihminen tekee tilasta itsellensä merkityksellisen tai merkityksettömän havainnoimalla tilaa.

Toinen vallitseva tilakäsitys maantieteessä on tilan käsittäminen ihmisen mielen, kulttuurin ja ympäristön yhteistuloksena (Tuan 1979). Tällöin tilalle voidaan ymmärtää muodostuvan relatiivinen ja relationaalinen ulottuvuus. Relatiivisen tilakäsityksen mukaan tilan koetaan olevan riippuvainen asiayhteydestä. Relatiivista tilaa kutsutaankin tämän vaikutuksesta myös suhteelliseksi tilaksi. Suhteellisella tilakäsityksellä pyrittiin erityisesti kuvaamaan ihmistoimintojen organisoitumista tilassa.

4.2 Virtuaalinen tila

Maantieteilijä Aharon Kellerman (2014) tuo esille teoksessaan *The Internet as second action space* virtuaalisen tilan merkityksen ja sen tuomat mahdollisuudet sekä vertailee reaalitytilan ja virtuaalitytilan välillä vallitsevaa vuorovaikutusta. Nykypäivänä yhä enenevässä määrin virtuaalinen on osa reaalitytilaa ja päinvastoin. Teknologian nopea kehittyminen on luonut maantieteessä vallitsevan perinteisen tilakäsityksen rinnalle täysin uuden ulottuvuuden ja käsityksen virtuaalisesta tilasta.

Tässä tutkimuksessa en perehdy virtuaalitytilan syvimpään olemukseen ja virtuaalitytilaan liittyviin utopioihin ja dystopioihin, vaan haluan tuoda esille virtuaalitytilan luomat mahdollisuudet ihmisen uutena toimintaympäristönä, joka on mahdollistanut omalta osaltaan myös valtavan nykyaikaisen rajat ylittävän rahapelaamisteollisuuden muodostumisen. Virtuaalisesta tilasta on nykyisessä tietoyhteiskunnassa tullut hyvin tärkeä osa arkipäiväistä elämää. Internetistä on muodostunut merkittävä sosiaalinen tila erityisesti Web 2.0 ympäristössä. Sosiaalista internetin käyttöä sosiaaliseen mediaan

kohdennettujen palveluiden ja sovellusten avulla on verrattu jopa matkailuun, jossa eskapismilla haetaan irtautumista arkiympyröistä (Kellerman 2014).

Itsessään internetin toimintaperiaatteelle ja olemassaololle on oleellista yhteys reaaliilaan tietoliikenneinfrastruktuurin, kuten servereiden ja valokuitukaapeleiden välityksellä. Eri käyttöjärjestelmät ja ohjelmistot taas luovat internetin avulla virtuaalitalan, joka yhdistää globaalisti miljoonien käyttäjien fyysisen sijainnin halutun verkkosivuston *hosting*-serveriin ja näin ollen mahdollistavat tiedon luonnin ja käsikäsittelyn valtavasti tiedon verkostoihin.

Mutta missä internet itsessään sitten sijaitsee, onkin hieman monimutkaisempi kysymys. Nykypäivänä kaikille on selvää, että yhdysvaltalaiset organisaatiot kuten Facebook, Google ja Microsoft dominoivat sekä tietokone- että internetohjelmistojen. Mobiiliteknologian puolella Android ja iOS ovat johtavat mobiilikäyttöjärjestelmien tuotemerkit. Myös internetin toimintaan liittyvän infrastruktuurin ja esimerkiksi *domainien* sijainti sekä verkkosivustojen rekisteröinti ovat hyvin Yhdysvaltoihin painottunutta (Kellerman 2014). Maailmanlaajuisesti internet-verkkoyhteydet eivät ole jakautuneet tasan maapallolla, vaan erityisesti globaalien talouskeskittymien väliset yhteydet saattavat olla nopeampia kuin näitä ympäröivien alueiden yhteydet keskuksiin, vaikka välimatkat ovat täysin eri mittakaavassa (Graham 1998).

Internetin, tietokoneiden ja nykypäivänä erityisesti mobiililaitteiden avulla on mahdollista hoitaa digitaalisesti yhä useammat asiat helposti, nopeasti ja käyttäjäystävällisesti ilman esimerkiksi pankissa tai ruokakaupassa käymistä. Rahapelaaminen omalta osaltaan ei tee tässä poikkeusta. Rahapelit ovat erityisesti 2010-luvulla siirtyneet virtuaaliseen tilaan, jossa käyttölaitteena on yhä lisääntyvässä määrin mobiililaitte. Omalla tavallaan internetissä toimivat nettikasinot ovat ainoastaan representaatioita oikeista pelisaleista ja kasinoista, joissa kasinotunnelma välitetään käyttäjälle audiovisuaaliseen kokemukseen perustuen (kuva 1).

Jean Baudrillardin (2001) mukaan representaation voidaan tulkita olevan käsite ja kuvaus todellisesta reaaliasta, jossa virtuaalinen on yhteydessä todelliseen reaaliolotuvuuden kuitenkin puuttuessa. Näin ollen reaaliila ja virtuaalinen tila ovat vuorovaikutuksessaan keskenään. Tämä ilmenee erityisesti Google Mapsin, Google Earthin ja Google Street Viewn kaltaisina palveluina, jossa digitaalisten valokuvien avulla reaaliilan sisältämä data siirtyy käyttäjälle virtuaaliseen tilaan (Kellerman 2014).



Kuva 1. Videoslotsin onlinecasino jäljittelee oikeaa kasinoympäristöä (Videoslots 2020).

Internet on lähes kaikkien saavutettavissa ja kaikkialla, mistä on kehittynyt ubiikkiuden termi. Mannermaan (2008) mukaan ubiikkiyhteiskunnalla tarkoitetaan yhteiskuntaa, jossa langaton tiedonsiirto ja verkottuminen on mahdollista kenelle tahansa, milloin tahansa, missä tahansa ja minkä välityksellä tahansa. Elektronisista telekommunikaatioteknologioista on kirjoitettu erityisesti 2000-luvun vaihteessa virtuaalista maantiedettä käsittelevissä artikkeleissa. Niissä tulee hyvin esille perustavanlaatuisen yhteyden ja kiinnostuksen ihmisen ja teknologisen välillä, sekä virtuaalisen tilan spatiaalisuuden sosio-tekologinen luonne, jossa virtuaalinen tila tulkitaan informaation tilana, joka perustuu tietokoneiden näyttöjen välityksellä tapahtuvaan tiedonsiirtoon käyttäjälleen. Virtuaalinen maantiede on myös esitetty vieraana ja ekstra-spatiaalisena, jossa tilan käsitteen tulkinnan on esitetty perustuvan kartesiaalisiin ja euclidialaisiin ontologioihin (Graham 1998).

Internet ja tietoverkot itsessään edustavat vain yhtä teknologisen kehityksen prosessia, joka on ollut merkittävä ihmiskunnan kannalta. Esimerkiksi sähköverkot, puhelinteknologian kehitys sekä raide- ja maantieliikenteen kehitys ovat olleet vastaavanlaisia teknologisia prosesseja, joilla on ollut

merkittävä vaikutus ihmiskunnalle. Internetin kehittyminen nykyisenkaltaiseksi tietokanavaksi tapahtui kuitenkin huomattavasti nopeammin kuin esimerkiksi puhelinteknologian leviäminen. Internetin taustalla oleva niin sanottu avoin koodi mahdollistaa sisällön tuottamisen esimerkiksi verkkosivustojen muodossa sekä vapaan pääsyn internetissä saatavilla olevaan tietoon, ellei internetin käyttöä ole rajoitettu esimerkiksi viranomaisen toimesta. Juuri tuon vapaan koodin ja tiedon tuottamisen sekä tietoon käsiksi pääsyn on arveltu olevan koko internetin tärkein ominaisuus. Lisäksi internet on luonteeltaan vapaa ja kontrolloimaton tietokanava vailla institutionaalisia ja hallitusten säätämiä lakeja. Internetin maailmanlaajuinen saavutettavuus nykypäivänä on hyvä esimerkki uuden teknologian käyttöönotosta ja sen sopeutumisesta täysin toisiin tarkoituksiin kuin internet alun perin oli suunniteltu (Kellerman 2014).

Liikenne- sekä viestintäteknologisen kehittymisen vaikutuksesta maantieteellisten paikkojen etäisyydet ja välimatkat ovat pienentyneet ja näin ollen edellä mainitut teknologiat ovat muuttaneet ajan ja tilan välistä suhdetta vertauskuvallisesti ”kutistamalla” maapalloa. Marshall McLuhan toi jo 1960-luvulla esille teoksessaan *Understanding Media: the Extensions of Man* käsitteen maapallosta pelkkänä kylänä, jossa sähköteknologinen kehitys on häivyttänyt sekä välimatkat että ajan maapallomme osalta. Maantieteilijä David Harvey (1989) esitti saman asian tunnetuksi tulleella aika-tila-tiivistymä käsitteellä *time-space compression* sekä Antohony Giddens (1985) aika-tila-yhdentymänä *time-space convergence* (Ridell 2009). Harveyn (1989) esittämän aika-tila-tiivistymän mukaan maapallon kutistuessa liikkumisnopeuden lisääntymisen vaikutuksesta saavutaan tietynlaisen historian päähän, jossa tila romahtaa ja muuttaa muotoaan. Myös Cairncross (1997) käsittelee teoksessaan *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives* virtuaalitalan riippumattomuutta maantieteellisestä etäisyydestä. Ihmiselle merkityksellisten sosiaalisten, kulttuuristen ja taloudellisten tekijöiden siirtyessä internetiin, etäisyyden merkitys ihmisen toiminnoille menettää käytännössä merkityksensä.

Tilan muodon muutoksesta on syytä mainita myös joukkoviestintävälineiden vaikutuksesta tapahtuneen representationaalisen tilan merkittävä laajenemisen luonne, jossa ihmisen toiminta on yhä enemmän vuorovaikutuksessa teknologian kanssa. Virtuaalisessa tilassa tapahtuvien kommunikaatiokanavien kautta paikallisen, kotimaisen ja globaalin välinen suhde saattaa hämärtyä, samoin voi käydä vuorokauden ajan tai viikonpäivien merkitykselle.

Kellerman (2014) kuvailee etäisyyden mittariksi virtuaalisessa tilassa halutulle verkkosivustolle pääsemiseksi vaadittavien linkkien ja hiirenklikkausten määrän tai tiedon siirtoon käytettävissä olevan kaistanleveyden. Näin ollen virtuaalisessa tilassa etäisyyden indikaattoriksi sopii paremmin käyttöön vaadittava aika. Virtuaalisen tilan määrittämisessä maantieteessä käytetty spatiaalinen mittakaava- tai

aluetasoluokittelu ei myöskään ole johdonmukainen, johtuen virtuaalisen tilan globaalista saavutettavuudesta sekä aineettomuudesta. Maantieteellinen ulottuvuus on kuitenkin havaittavissa virtuaalissa tilassa, joka ilmenee huomattavasti monimutkaisemmin kuin reaali-tilassa. Internetin kautta saavutettavassa virtuaalisessa tilassa on esimerkiksi olemassa tietynlaisia rajoituksia tiettyjen alueiden tai valtioiden uskonnollisista ja kulttuurisista tekijöistä johtuen. Samoin verkkosivustojen kieliasu saattaa asettaa rajoituksia sivuston saavutettavuudelle, jolloin se on kohdennettu joko kokonaan tai suurelta osin tietyn maan ja kieliryhmän väestölle.

Virtuaalisen tilan rakentumiselle sekä virtuaalisen tilan kulutukselle Kellerman (2014, 38-39) ehdottaa seuraavien osa-alueiden täyttymistä:

1. Tilan representaatioiden luominen tapahtuu tietotekniikka-alan ammattilaisten, kuten verkkosivuanalytiikkojen toimesta, jotka hallitsevat lähdekoodin, verkon toiminnan perusanalytiikan sekä linkittymisen merkityksen.
2. Tilan representaatioiden ulkoasun luominen graafikkojen avulla, jotka luovat verkkosivustoille oikeaoppisen ulkoasun kuvien ja symbolien avulla ja näin ollen luovat kuvitteellisen materiaalisuuden virtuaaliselle tilalle.
3. Virtuaalisen visuaalisen tilan luominen käyttäen hyväksi verkkosivustojen luomiseen ja kommunikaatioalustoihin hyväksikäytettäviä alustoja.
4. Linkityksen ja virtuaalisen tilan etäisyyden merkitys esimerkiksi hakukoneoptimoinnilla vähentäen näin ollen käyttäjän ja haettavan tiedon välistä virtuaalista etäisyyttä.
5. Internetiin pääsemisen helppous tablettien, pöytäkoneiden ja älypuhelinien muodossa sekä näiden saavutettavuus käyttäjien välillä, sekä maantieteellisten ja sosiaalisten kuilujen vähentäminen eri sosiaalisten ja demograafisten luokkien välillä.
6. Yksilötason käytännöt liittyen kykyyn liikkua virtuaalisessa ympäristössä.
7. Yksilötasoisten käyttäjien verkostoitumisen merkitys käyttäen hyväksi verkkotilaa kommunikaatioalustana.
8. Virtuaalisuuden tarjoama tila-aika-laajentuma mahdollistaen globaalin ja rajattoman kommunikoinnin internetin välityksellä.
9. Virtuaalisen tilan luoma aika-tila-tiivistymä mahdollistaa välittömän reaaliaikaisen globaalin kommunikoinnin hämärtäen eri aluetasojen välisiä rajoja sekä irtautumisen välimatkan luomasta ongelmallisuudesta mahdollistaen käsitteen *the death of distance* toteutumisen.
10. Joustavat aika-tila-resurssit internetin käyttäjille, koska fyysistä liikkumista lähtöalueen ja kohdealueen välillä ei ole.

4.3 Virtuaalisen tilan eri määritelmät

Internetin käytön lisääntyminen 1990-luvulla nosti esille käsitteen virtuaalisesta kybertilasta. Kybertilalla tarkoitetaan tilaa, jossa tietokoneiden muodostamat elektroniset verkot muodostavat moniulotteisen, keinotekoisien virtuaalisen todellisuuden, jossa ihmiset eri maantieteellisistä sijainneista voivat kommunikoida keskenään olematta itse fyysisesti läsnä. Kybertilalle on ominaista tietokoneiden ja informaatioteknologian luoma moniulotteinen globaalisti yhteydessä oleva käsitys toisenlaisesta todellisuudesta, eräänlainen keinotodellisuus (Kellerman 2014).

Ensimmäisenä käsitteen kybertilasta nosti esille kirjailija William Gibson (1984) sci-fi-romaanissaan *Neuromancer*. Inkisen (2000) mukaan alkuperäisessä merkityksessään tätä kybertilan luomaa ”avaruudellisuutta” kuvailtiin kollektiivisena hallusinaationa, joka muodostuu ihmisten ja tietokoneen välillä olevista kytköksistä. Graham (1998) mainitsee kybertilan rakenteen olevan pirstaloitunut ja jakautunut, heterogeeninen tuhansista erilaisista verkostoista koostuva virtuaalinen tila.

Featherstone ja Burrows (1995) esittävät kybertilan kolmijaon, jonka mukaan kyberavaruutta voidaan havainnollistaa kolmella eri käsitteellä: Gibsonilainen kyberavaruus, Barlovilainen kyberavaruus sekä virtuaalinen todellisuus, jossa kyberavaruus muodostuu tietokoneen luomaan haptiseen, visuaaliseen ja äänelliseen multimediakokemukseen perustuen. Yhteistä näille kolmelle eri virtuaalisen tilan käsitteelle on virtuaalisen tilan luonne kanavana, joka mahdollistaa ihmisten välisen viestinnän. Eriytyisesti Barlovilainen käsitys kybertilasta soveltuu hyvin kuvaamaan internetin muodostamaa tietokoneiden verkostoa (Inkinen 2000).

Barlovin luoma käsitys kybertilasta on laadullisesti moniulotteisempi kuin pelkkä tietokoneiden muodostama tietoverkko. *Matrixilla* hän kuvaa tilaa, jossa fyysinen korvautuu aineettomalla tietokoneiden avulla luodussa ympäristössä, uudessa sosiaalisessa tilassa, joka on globaali ja yhteinen vailla valtiollista ajattelumallia. Barlovin kybertilakäsityksen mukaan internet itsessään on niin laajalle ulottuva tietokanava, että sitä on mahdotonta hallita valtiollisesta näkökulmasta. Barlovin mukaan internet luo rajattoman ja säätelemättömissä olevan saumattoman globaalin talousalueen, joka vastaa käsitystä kansallisvaltiosta (Bell ym. 2004).

Tässä suhteessa Barlovin ennustus internetin merkityksestä nyky-yhteiskunnalle osui täysin oikeaan. Hyvin yleisesti puhuttaessa virtuaalisesta ja verkoista viitataankin juuri internetiin ja sen luomiin mahdollisuuksiin. Yhteistä kaikille virtuaali- ja kybertilan käsityksille on niiden aineeton, mutta kuitenkin sosiaalinen luonne, joka mahdollistaa kommunikoinnin muiden ihmisten eli käyttäjien parissa.

Olellaisena seikkana virtuaalisen tilan muodostamisessa on se, että virtuaalista tilaa ei olisi olemassa ilman käyttäjiä.

Myös Myllymaa (2017) mainitsee kybertilan riippuvuuden fyysisestä tilasta. Kybertilan olemassaolo vaatii materiaalsen perustan, joka sijaitsee jossain maantieteellisesti määritettävissä olevassa fyysisessä tilassa ja on rakennettu ihmisen toimesta. Esimerkkinä Myllymaa (2017) mainitsee internetin, joka toimiakseen ”tiedon valtatie” on riippuvainen tiedon välitykseen vaadittavasta infrastruktuurista, kuten valokuitukaapeleista, satelliiteista sekä servereistä, joiden täytyy sijaita jossain päin maailmaa ja näin ollen ovat jonkun valtion lainsäädännön alaisuudessa. Tämä on asettanut haasteita toiminnolle, jotka tapahtuvat internetin välityksellä kybertilassa. Rajat ylittävässä rahapelaamisessa onkin lainsäädännön kannalta vaikeaa määritellä, tapahtuuko pelaaminen asiakkaan sijainnin vai pelintarjoajan servereiden sijainnin perusteella.

Kybertila muodostuu Kellermanin (2014) mukaan informaatiotilasta, joka mahdollistaa pääsyn käsi internetin sisältämään tietoon sekä kommunikaatiotilasta, joka mahdollistaa viestinnän eri kanavien välityksellä. Informaatiotila koostuu lähinnä internetin välityksellä saatavilla olevasta tiedosta, kun taas kommunikaatiotila eri viestintäkanavista (esimerkiksi Twitter ja Facebook), joilla käyttäjien on mahdollista kommunikoida tietoverkkojen välityksellä. Kellerman (2014) mainitsee erityisesti internetin merkityksen virtuaalisen tilan luoja. Internetin välityksellä toimivat tietoverkot yhdistävät miljoonia ihmisiä sekä heidän toimintojaan kahdessa rinnakkaisessa tilan ulottuvuudessa, virtuaalitulassa sekä reaalitylassa.

Erityisesti internetin siirtyminen lisääntyvissä määrin mobiiliksi ja saavutettavuudeltaan universaaliksi on Kellermanin (2014) mukaan lisännyt virtuaalitylan ja reaalitylan välistä vuorovaikutusta sekä vähentänyt ajan ja paikan merkitystä käyttäjälle, sillä tietoverkot ovat kannettavien mobiililaitteiden välityksellä tavoitettavissa jatkuvasti aikaan ja paikkaan katsomatta. Datan siirto-ominaisuuksiltaan nopeiden mobiililaajakaistojen, älypuhelinten sekä Wi-Fi-teknologian avulla on mahdollista olla yhteydessä internetiin reaalitylassa lähes globaalisti missä tahansa ja milloin tahansa. Samalla maantieteelle ominaisten mittakaavan ja eri aluetasojen välinen raja hämärtyy. Virtuaalityla voidaan käsitellä myös abstraktina ihmisen luomana tilana, joka on yhteydessä reaalitymaailman fyysiseen tilaan. Tämä on luonut virtuaalitylan ja reaalitylan välille vallitsevan yhteyden. Graham (1998) mainitsee virtuaalitylan ja fyysisen urbaanin tilan olevan rekursiivisessa vuorovaikutuksessa keskenään ja muokkaavan toisiaan monimutkaisilla tavoilla. Nykypäivänä päivittäiset arkiaskareet on mahdollista suorittaa virtuaalitysessa tilassa. Yksilöllisellä tasolla tämä mahdollistaa laajemman maantieteellisen vaikutusalueen esimerkiksi kommunikoinnin tai online-verkkokauppojen ja verkkorahapelisivustojen

muodossa, lisäten fyysisen tilan ja virtuaalisen tilan välillä olevaa vuorovaikutusta entisestään (Kellerman 2014).

5 Rahapelaamisen maantiede

5.1 Aikaisempi tutkimus rahapelaamisesta

Aikaisempi tutkimus rahapelaamisesta on painottunut hyvin paljon rahapelaamisen tuomiin haittoihin, kuten peliriippuvuuteen ja sen mukana tuomiin yhteiskunnallisiin ja sosiaalisiin ongelmiin yhteiskuntatieteiden, sosiologian, sosiaalipolitiikan, päihderiippuvuuden ja psykologian kautta. Myllymaan (2017) mukaan erityisesti rajat ylittävän kansainvälisen rahapelaamisen aikakaudella mielenkiintoisen uuden ulottuvuuden rahapelitutkimukseen voisi tuoda poliittinen ja poliittis-taloudellinen näkökulma, sillä poliittisten motivaatioiden ymmärtäminen toisi erittäin hyödyllistä tietoa niin pelioperaattoreiden kuin rahapelaamisen säätelijöiden kannalta.

Kansainvälisessä tutkimuksessa ensimmäinen pelkästään rahapelaamiseen keskittynyt akateeminen julkaisusarja *Journal of Gambling Studies* ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1985. *Journal of Gambling Studies* on keskittynyt erityisesti rahapelaamisen sosiaaliseen, psykologiseen ja poliittiseen näkökulmaan. *Journal of Gambling Issues* sekä *International Gambling Studies* ovat esimerkkejä julkaisusarjoista, joissa käsitellään rahapelitutkimusta perustuen ongelmapelaamiseen ja addiktio- tutkimukseen sekä sen aiheuttamiin yhteiskunnallisiin ja yksilötason haittoihin. Rahapelaamisen taloudellisia vaikutuksia käsittelevä julkaisusarja *The Journal of Gambling Business and Economics* ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 2007. *UNLV Gambling Law Journal* sekä *Gaming Law Review and Economics* keskittyvät julkaisusarjoista rahapelaamiseen liittyviin lainsäädännöllisiin seikkoihin. Vuodesta 1984 asti julkaistu *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* käsittelee monitieteisesti rahapelitutkimuksen tilaa pohjoismaisesta näkökulmasta. Euroopan unionin tasolla rahapelaamista on tutkittu hyvin paljon lähtökohtina ristiriidat EU-instituutioiden ja jäsenvaltioiden välillä.

Raennon (2000) mukaan rahapelaaminen on herättänyt kiinnostusta maantieteen tutkimuskentällä matkailumaantieteen, talousmaantieteen, poliittisen maantieteen sekä aluemaantieteen aloilla. Maantieteellisestä näkökulmasta rahapelaamisen tutkimus on painottunut talousmaantieteeseen sekä matkailumaantieteeseen erityisesti Las Vegasin sekä Macaon kaltaisten rahapelikeskittymien kehittymisen vaikutuksesta.

Sosiologinen lähestymistapa rahapelitutkimukseen on usein keskittynyt rahapelaamisen sosiaalisiin ja demografisiin piirteisiin. Maantieteellisen tutkimuksen avulla on pyritty lisäämään ymmärrystä

rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten tekijöiden, pelaamisen saatavuuden ja ongelmallisen rahapelaamisen välillä vallitsevista yhteyksistä (Binde 2009). Myös rahapelaamisen eri mittakaavatasojen taloudelliset vaikutukset ovat olleet erityisesti taloustieteilijöiden kiinnostuksen kohteena. Yhteiskuntatieteilijöiden tutkimusintressejä ovat taloudellisten vaikutusten lisäksi olleet rahapelaamisen poliittiset sekä sosiaaliset vaikutukset.

Rahapelitutkimuksen vähäistä tutkimusta on selitetty suomalaisessa tutkimusperinteessä vallinneella positivismilla ja kiinnostuksella tieteellisesti kiinnostavampiin tutkimusintresseihin. Kiinnostus rahapelitutkimusta kohtaan on sekä maailmalla että Suomessa ollut jatkuvasti lisääntymässä. Osansa lisääntyneeseen kiinnostukseen rahapelaamista kohtaan voidaan katsoa johtuneen yleisissä tieteen paradigmojen muutoksissa 1900-luvun loppupuoliskolla. Populaarikulttuurin lisääntynyt tutkimus 1980- ja 1990-luvuilla johti viihteen, roskakulttuurin, arkipäivän ilmiöiden ja ihmisten kulutuksen tutkimuksen hyväksymiseen osaksi kulttuuria (Raento 2012a).

Rahapelaamisen aiheuttamat ongelmat ovat synnyttäneet 2000-luvulla voimakasta julkista keskustelua. Myös ristiriidat Euroopan Unionin ja Suomen rahapelijärjestelmän oikeudellisuuden välillä ovat tuoneet rahapelaamisen julkiseen tietoisuuteen. Euroopan unionin linjaukset koskien rahapelaamista eivät näe rahapelituottojen ohjaamista yhteiseen hyvään tarkoitukseen riittävänä perusteena rahapelimonopolin oikeudellisuudelle. Rahapelaamisen säätelyn ja valvonnan pitäisi ensisijaisesti keskittyä estämään rahapeleistä aiheutuvia sosiaalisia ja yksilötason ongelmia sekä noudattaa vastuullisen pelaamisen periaatteita (Matilainen 2017).

Merkittävä käänne suomalaisessa rahapelitutkimuksessa tapahtui vuonna 2001 arpajaislakimuutoksen astuessa voimaan. Arpajaislain 52 §:n mukaan arpajaisten toimeenpanosta aiheutuvia ongelmia on seurattava ja rahapelaamisen tutkimusta sekä peliongelmiin ehkäisyä ja hoidon kehittämistä lisättävä. Lisäksi Veikkaus Oy:n vastuuksi muodostui seurannasta, tutkimuksesta ja näiden kehittämisestä koituvien kulujen korvaus Suomen valtiolle (Finlex 2020).

Sosiaali- ja terveysministeriön alaisen Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen tehtäväksi muodostui rahapelaamiseen liittyvien haittojen tutkiminen sekä pelihaittojen ennaltaehkäisyä ja hoidon kehittäminen, jonka myötä vuonna 2003 toteutettiin ensimmäinen väestökysely rahapelaamisesta ja rahapeliongelmaista. Helsingin yliopiston riippuvuuksien, yhteiskunnallisen säätelyn ja hallinnan tutkimuskeskus CEACG on mukana kansallisissa ja kansainvälisissä tutkimushankkeissa, jotka käsittelevät riippuvuustutkimusta sekä rahapelaamista. Edellä mainittujen tutkimuslaitosten lisäksi merkittävästi rahapelitutkimusta tekeviä toimijoita Suomessa ovat Alkoholitutkimussäätiö sekä Pelitoiminnan tutkimussäätiö (Raento 2012a; Lintonen ym. 2016; Helsingin yliopisto 2020).

Ongelmakeskeinen lähestymistapa rahapelitutkimukseen alkoi muuttua 2000-luvulla ja rahapelitutkimus alkoi siirtyä kohti tieteellistä perustutkimusta ja saada vaikutteita yhteiskuntatieteistä ja kulttuurintutkimuksesta. Samalla vanhat näkökulmat rahapelitutkimukseen saivat vaikutteita muista tieteenaloista, mikä lisäsi tutkimuksen monitieteisyyttä. 2010-luvulla rahapelitutkimuksen asema tiedemaailmassa on vahvistunut ja lisääntynyt. Tämän vaikutuksesta rahapelaamisesta on tullut yleisesti hyväksytty tutkimusaihe (Raento 2012a).

Huomioon ottaen rahapelaamisen yleisesti hyväksytyn aseman suomalaisessa yhteiskunnassa, vasta viime aikoina rahapelitutkimuksen keskiö on siirtynyt aiemmin vallinneesta ongelma-keskeisen tutkimuksen asemasta selvittämään rahapelaamista osana yhteiskuntaa, kulttuuria ja arkipäivää. Rahapeliongelma-keskeisen tutkimuksen heikkoutena voidaankin pitää sen keskittymistä vain pieneen joukkoon eli ongelmapelaajiin rahapeli-ien kuluttajista (Raento 2012a).

Suomalaisista tutkijoista erityisesti Pauliina Raento on perehtynyt rahapelitutkimukseen. Raennon toimittama kirja *Rahapelaaminen Suomessa* (2012) on hyvä yleiskatsaus suomalaisesta rahapelitutkimuksesta ja esimerkki siitä, miten monitieteinen tieteenala rahapelitutkimus on. Tämän tutkimuksen kannalta nostan *Rahapelaaminen Suomessa* -teoksesta esille Raennon ja Härmälän (2012) artikkelin *Suomalaisen ravipelaamisen muutos 2000-luvulla*. Artikkelissa käy hyvin ilmi se muutos, joka kuvastaa vallitsevaa tilannetta rahapelialalla. Pelaajat ovat löytäneet internetin ja mobiililaitteet pääasialliseksi pelikanavaksi. Digitaalinen pelaaminen on muokannut hevosurheilun ja siihen erityisesti liitettävän vedonlyönnin luonnetta ja paikkasidonnaisuutta sekä etäännyttänyt totopelaajia ravikulttuurista. Internetpelaamisen vaikutus on luonut ns. virtuaalitiloja, jossa paikan, ajan ja eri rajojen välinen merkitys on hämärtynyt (Raento 2012a).

Terveiden ja hyvinvointilaitoksen julkaisemista raporteista *Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009*, *Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2012* sekä *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017* käsittelevät rahapelaamisen ajankohtaista valtakunnallista tilannetta ja yhteiskunnallisia ongelmapelaamisen aiheuttamia haittoja perustuen väestötutkimuksella kerättyyn tilastoaineistoon. Viimeisimmässä Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen 2019 julkaisemassa raportissa *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeli-ien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa: Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa* perehdytään rahapelaamisen tilanteeseen ja rahapelaamisessa tapahtuneisiin muutoksiin rahapeli-yhtiöiden yhdistymisen jälkeen.

Riitta Matilainen (2017) käsittelee väitöskirjassaan *Production and Consumption of Recreational Gambling in Twentieth-century Finland* suomalaisen rahapelaamisen historiallista ulottuvuutta,

tuoden mielenkiintoisena lisänä rahapelitutkimukseen näkökulman, jossa rahapelaamista tarkastellaan viihdepelaamisen ja kuluttamisen näkökulmasta, unohtamatta kuitenkaan sitä, mihin rahapelitutkimus tieteenalana on perustunut eli riippuvuus- ja addiktioitutkimukseen. Matilaisen (2017) mukaan rahapelaamisen legitimizeettiä on tarkasteltu Suomessa usein normatiivisesta näkökulmasta.

5.2 Rahapelaamisen historia

Rahapelaamisen kehittyminen nykyisenkaltaiseksi viihteeksi ja ”rahapeliteollisuudeksi” on ollut monimutkaista ja luonteeltaan säädeltyä, sillä rahapelaamiseen on aina liitetty olennaisena osana poliittinen valta. Myös kapitalismin vaikutus on ollut merkittävä esimerkiksi valtiollisten arpajaisten muodostumisessa. Arpajaisten avulla alettiin kerätä varallisuutta julkisiin hankintoihin Euroopassa 1400- ja 1500-luvuilla. 1700-luvulla valtiollisten arpajaisten nähtiin kuvastavan modernia valtiota, joka pysyy kontrolloimaan kansalaisiaan ja toimimaan määrättyjen lakien ja säädösten mukaisesti. Valtiollisten arpajaisten tie oli kuitenkin päättymässä ja ne lakkautettiin Ranskassa ja Isossa-Britanniassa 1800-luvulla taloudellisen laskusuhdanteen takia (Matilainen 2017; Sulkunen ym. 2019). Eurooppalaisten valtioiden harjoittaman kolonialismin vaikutuksesta raha- ja uhkapelaaminen levisivät ympäri maailman. Erityisesti Yhdysvaltojen rooli rahapelaamisen kehitykselle nykyisenkaltaiseksi viihteeksi on ollut merkittävä. Vedonlyönti on tuhansia vuosia vanha vapaa-ajan aktiviteetti, jota on näyttänyt esiintyvän lähes kaikissa yhteiskunnissa ja kulttuureissa. Rahapelit tai vedonlyönti on hyvin monessa asiayhteydessä liitetty myös rikolliseen toimintaan ja korruption (Alkio 2015).

Rahapelaamisen historiassa merkittävimmät ajankohdat sijoittuvat Sulkusen ym. (2019) mukaan ensimmäisen ja toisen maailmansodan väliseen aikaan sekä 1980-luvun jälkeiseen aikaan. Ensimmäisen maailmansodan päättymisen jälkeen monet Euroopan valtiot perustivat kansallisia rahapelimonopoleja kerätäkseen julkisvaroja, rahoittaakseen ensimmäisen maailmansodan jälkeisen jälleenrakentamisen ja julkisten palveluiden ylläpidon. Valtioiden rahapelipolitiikan päämääränä oli moraalisen kontrolloinnin sijasta rahapelituottojen ohjaaminen hyväntekeväisyyteen sekä valtioiden talouden ylläpitoon. Toisen maailmansodan jälkeen rahapelaamisen asema viihteen muotona ja yhteiskunnallisesti merkittävän toiminnan rahoittajana lisääntyi merkittävästi erityisesti keskiluokan kasvaneen vapaa-ajan ja varallisuuden vaikutuksesta. 1980-luvulla rahapelaamisen kasvuvauhti kiihtyi entisestään, joka ilmeni lisääntyvinä pelimahdollisuuksina Macaon ja Atlantic Cityn kaltaisina kasinokeskittyminä (Raento 2012a; Sulkunen ym. 2019).

Rahapelaamiseen on hyvin usein liitetty negatiivinen, jopa paheellinen, olemus uskonnollisiin, moraalisiin ja viime aikoina myös sosiaalisiin näkökantoihin liittyen. Erityisen negatiivisen arvon

rahapelaaminen sai Euroopassa protestanttien keskuudessa 1400- ja 1500-luvuilla, jolloin rahapelaamisen nähtiin olevan ajanhukkaa, tuhoavan perheitä ja lisäävän ahneutta ihmisten keskuudessa. Myös nykypäivänä tiettyjen kristittyjen uskontoryhmien keskuudessa rahapelaaminen nähdään edelleen syntinä. 1800-luvulla erityisesti Englannissa ja Pohjois-Amerikassa rahapelaamisen nähtiin olevan sosiaalinen uhka työväenluokalle. 1900-luvulta lähtien kasinopelien ja hevoskilpailuiden nähtiin olevan soveliaista ja hyväksyttyä toimintaa myös keski- sekä työväenluokalle. Neuvostoliiton ajan kommunistisissa maissa rahapelaaminen oli kokonaisuudessaan kiellettyä, samoin nykypäivänä Kiinassa. Lisäksi islamilaisissa maissa rahapelaaminen on kokonaan kiellettyä uskonnollisista syistä johtuen (Matilainen 2017; Sulkunen ym. 2019).

Ensimmäiset uhkapelaamiseen liittyvät merkit sijoittuvat yli 10 000 vuoden taakse rituaalisten toimien harjoittamiseen. Euroopassa ensimmäiset uhkapelaamiseen viittaavat merkit sijoittuvat Kreikkaan ja Lähi-Idän alueelle 4000 eKr. sekä Rooman imperiumin aikakauteen. Myös kristinuskon leviämisenellä on ollut merkittävä vaikutus rahapelaamisen leviämisessä Euroopassa. Noppapelejä voidaan pitää ensimmäisinä ”onnenpeleinä”, jotka pelikorttien keksimisen ohella yleistyivät 1100- ja 1200-luvuilla todennäköisesti Italiassa, jossa perustettiin myös ensimmäiset kasinot. Ranskan asema oli merkittävä eurooppalaisessa rahapelaamisessa 1700-luvulla, jolloin rahapelaaminen nähtiin luksuksena ja ylellisyytenä, joka kuului erityisesti ylemmän väestöluokan etuoikeudeksi. Ranskalaisen rahapelikulttuurin vaikutukset heijastuivat tuolloin kaikkialle Euroopassa. Rahapelaamisen suosio lisääntyi 1800-luvulla matkailun lisääntymisen vaikutuksesta ja erityisesti Ranskan Rivierasta kehittyi kasinotoiminnan vaikutuksesta Euroopan ja koko maailman rahapelaamiskeskittymä. Pöytäpeleistä ruletista kehittyi suosituin kasinopelien muoto. Raha-automaattien esiinmarssi sijoittuu 1900-luvulle. Ensimmäinen pelikäyttöön suunniteltu raha-automaatti *The Liberty Bell* esiteltiin 1895. Erityisesti 1950-luvun jälkeinen aika on ollut elektronisten raha-automaattien kehityksen kannalta merkittävää (Matilainen 2017; Sulkunen ym. 2019).

Eurooppalaisten valtioiden rahapelipolitiikkaa tarkastellessa on otettava huomioon poliittiset, historialliset, sosiaaliset, taloudelliset, kulttuuriset, uskonnolliset sekä filosofiset tekijät, jotka ovat osaltaan vaikuttaneet siihen, minkä takia rahapelijärjestelmät ovat erilaisia (Myllymaa 2017).

Suomalaisen rahapelikulttuurin muokkautuminen nykyisenkaltaiseksi on tapahtunut vuorovaikutuksessa länsimaisen rahapelikulttuurin kanssa mukautuen aikakausille tyypillisiin vallitseviin suuntauksiin. Erityisesti Ruotsin asema suomalaisen rahapelikulttuuriin muotoutumisessa on ollut merkittävä. Lisäksi on otettava huomioon ajanjaksot Ruotsin hallinnan alaisena sekä Venäjän hallinnon alaisena ennen Suomen itsenäistymistä vuonna 1917.

Vuoden 1889 rikoslaki asetti kiellon kaikenlaiselle järjestetylle rahapelitoiminnalle pois lukien tavara-arpajaiset, joiden rooli on ollut merkittävä suomalaisessa rahapelikulttuurissa (Myllymaa ja Matilainen 2016). Raento (2012b) vertaa rahapeleille asetettua vuoden 1889 rikoslakia alkoholinmyynnille vuosien 1919–1932 väliseksi ajaksi asetettuun kieltolakiin. Tämän jälkeen itsenäisessä Suomessa rahapelaaminen on noudattanut linjausta, jossa yleishyödylliset yhteisöt ja valtio ovat rahoittaneet toimintaansa rahapelaamisen tuottamalla varoilla.

Rahapeleille asetettu vuoden 1889 rikoslaki ei tietenkään merkinnyt sitä, että rahapelaamista ei Suomessa tapahtuisi. Suomalaiset osallistuivat esimerkiksi Ruotsissa järjestettävään urheiluviedonlyöntiin sekä raha-arpajaisiin. Vuonna 1926 Kansallisoopperalle ja Kansallisteatterille myönnettiin toimilupa raha-arpajaisten järjestämiseksi, jotta suomalaisten Ruotsiin pelaama rahamäärä jäisi hyödyttämään suomalaista kulttuuria (Myllymaa ja Matilainen 2016).

Hevosurheilun ja totalisaattorijärjestelmän kehitys sijoittuu samaan kulttuurilliseen ja lainsäädännölliseen muutokseen. Raviurheilun ensimmäinen keskusjärjestö Suomen Ravirengas perustettiin vuonna 1919 ja totalisaattori raviurheilussa laillistettiin 1927. Raha-automaatteja alkoi ilmaantua Suomessa suurimpiin kaupunkeihin 1920-luvulla. Raha-automaattiyhdistys perustettiin 1938, seurauksena 1937 säädetyistä raha-automaattiasetuksesta, joka salli raha-automaattitoiminnan ainoastaan erityisesti tätä tarkoitusta varten perustetulle yritykselle.

Nykyaikaisen urheiluviedonlyönnin voidaan katsoa rantautuneen Suomeen vuonna 1940, jolloin Suomen valtakunnan urheiluliitto, Työväen urheiluliitto sekä Suomen palloliitto muodostivat ensimmäisen Suomessa urheiluviedonlyöntiä tarjoavan Oy Tippaustomisto Ab:n, jonka urheilupelitarjonta käynnistyi nykypäivänä vakioveikkauksena tunnettuna voittajaveikkauksena syyskuussa 1940. Oy Tippaustomisto Ab muutti nimensä Oy Veikkaustomisto Ab:ksi vuonna 1941.

Vuonna 1970 tapahtuneen Loton mahdollistavan arpajaislain muokkauksen vaikutuksesta Oy Veikkaustomisto Ab muutti nimensä Oy Veikkaus Ab:ksi ja vuonna 1971 arvottiin ensimmäinen virallinen lottokierros. Lottoarvonnan yhteyteen lisättiin vuonna 1978 Jokeri. Arpamyynä käynnistyi vuonna 1981 Ässäarvalla ja vuonna 1982 V5-raviveikkaus siirtyi Veikkaukselle Suomen Hippokselta. Yhteispohjoismainen Vikinglotto arvottiin ensimmäisen kerran vuonna 1993. 2000-luvun merkittävimpiä pelituoteuutuuksia oli Kenon päivittäisarvonnan käynnistäminen vuonna 2002 ja Eurojackpotin lisääminen pelivalikoimaan vuonna 2012. (Raento 2012b; Myllymaa ja Matilainen 2016).

Riitta Matilainen (2017) jakaa väitöskirjassaan *Production and Consumption of Recreational Gambling in Twentieth-century Finland* suomalaisen rahapelijärjestelmän kehityksen Foucaultilaisiin

dispositiiveihin, jotka hän on luokitellut kuuluviksi kieltolakidispositiiviin, yhteisen hyvän dispositiiviin sekä riskidispositiiviin. Dispositiivien avulla kuvataan rahapelaamiseen liittyneen ilmapiirin muutosta sekä sitä, miten rahapelaamista on ymmärretty, harjoitettu ja säännelty Suomessa. Suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumisen kannalta Matilainen (2017) määrittelee yhteisen hyvän dispositiivin (1920-1990) merkittävimmäksi ajanjaksoksi, jolle tunnusomaista oli rahapelaamisen demokratisoituminen ja tasa-arvoistuminen sekä rahapelaamisen ymmärtäminen jopa jokaisen suomalaisen kansallisvelvollisuudeksi hyvinvointivaltion rakentamiseksi ja ylläpitoon. Protektionismi eli taloudellinen nationalismi ilmeni monopoliaseman vahvistamisena sekä ulkomaille pelaamisen estämisenä rahapelipolitiikassa (Matilainen 2018).

Tänä päivänä Veikkauksen raha-automaatteja on sijoitettu yli 6 500 eri pelipaikkaan ja Veikkauksen kuponkipelien pelaaminen on mahdollista noin 3 700 myyntipisteessä. Veikkauksen kanta-asiakkuusohjelma kattaa vuonna 2020 yli kaksi miljoonaa rekisteröitynyttä etuasiakasta. Veikkauksen omia pelipaikkoja kutsutaan Pelaamoiksi ja Feel Vegaseiksi, joita on yhteensä noin 90 pelisalia. Helsingissä sijaitsee tällä hetkellä Manner-Suomen ainoa kansainvälinen pelikasino Casino Helsinki. Toisen kansainvälinen pelikasino Casino Tampere avataan Tampereelle valmistuvan Kansi-areenan yhteyteen vuoden 2021 aikana. Veikkauksen verkkosivusto veikkaus.fi on kasvanut yhdeksi Suomen suurimmista kuluttajaverkkokaupoista, jossa vierailee keskimäärin noin 550 000 asiakasta viikkotasolla (Veikkaus 2020a).

5.3 Suomen rahapelijärjestelmä

Suomalaisen rahapelijärjestelmän kehitys nykyiseen muotoonsa on ollut asteittaista. Säädökset ovat olleet pelimuotokohtaisia ja sääntelyn tarve on ollut erilaista eri aikoina (Varvio 2007). Erityisessä huomiossa on ollut pitkään voimassa ollut kolmen rahapeliyhtiön malli ja tämän järjestelmän muokkaaminen siten, ettei kolmen eri yhtiön välistä toimintaa tulkittaisi kilpailulliseksi (Myllymaa 2017). Rahapelaamisesta määrättiin Suomessa ensimmäisen kerran lailla asetusten sijaan vuonna 1965. Rahapelilainsäädännön uudistamisen merkittävin syy on kuitenkin liittynyt siihen, ettei Suomen rahapelilainsäädännön ole katsottu olevan täysin sopusoinnussa Euroopan unionin lainsäädännön ja siitä johdetun EU:n tuomioistuimen oikeuskäytännön kanssa (Alkio 2015). Suomen liittyminen Euroopan Unioniin vaati vanhan arpajaislain uudistamista, sillä monopolijärjestelmä oli ristiriidassa EU:n vapaan liikkuvuuden ja kilpailun periaatteiden kanssa ja paine Euroopan komission tekemistä päätöksistä rahapelisäädäntöjen ristiriidoista EU-tason ja jäsenvaltiotason välillä pakotti Suomen tekemään muutoksia rahapelilainsäädäntöä ohjaavaan arpajaislakiin (Raento 2012a; Myllymaa 2017).

Arpajaislakia uudistettiin 2000-luvulla, jolloin vuonna 2002 veikkausvoittovarojen jakosuhdetta määrittelevä jakosuhdelaki valmistui ja kokonaisuudessaan laki astui voimaan vuonna 2012, jolloin aikaisempi toimilupajärjestelmä korvattiin yksinoikeusjärjestelmällä. Alaikäisiltä alle 18-vuotialta suomalainen lainsäädäntö on kieltänyt rahapelaamisen vasta vuodesta 2011 lähtien (Salonen ja Raisamo 2015). Arpajaislain uudistuksessa myös rahapelien markkinointia ja mainontaa rajoitettiin sekä arpajaislain rikkomuksista koituvia rangaistuksia kovennettiin. Samalla tehtiin muutoksia rahapeliyritysten toimenkuvaan ja keskinäiseen työnjakoon, jolloin kaikki Veikkaus Oy:n järjestämät rahapelit keskitettiin Fintoto Oy:lle vuonna 2001. Näin ollen 2000-luvulla Suomen rahapelien sääntely muuttui arpajaislakiuudistusten myötä eurooppalaisittain tiukaksi (Raento 2012a).

Suomessa arpajais- ja rahapelitoimintaa säätelee vuonna 2001 säädetty arpajaislaki (2001/1047). Arpajaislaissa määritellään tahot, joilla on Suomessa yksinoikeus järjestää ja toimeenpanna rahapelitoimintaa. Nämä tahot olivat pitkään Veikkaus Oy, Raha-automaattiyhdistys sekä Fintoto Oy. Suomen rahapelijärjestelmä on yksinoikeusjärjestelmä ja rahapelejä ovat siten saaneet toimeenpanna ja markkinoida vain arpajaislaissa mainitut rahapelitarjoajat.

Oman erityispiirteensä yksinoikeusjärjestelmään tuo Ahvenanmaa, jossa arpajaislainsäädäntö kuuluu Ahvenanmaan itsehallintolain nojalla maakunnan omaan lainsäädäntövaltaan. Ahvenanmaalla rahapelaamisen järjestämisestä vastaa *Ålands Penningautomatförening* lyhyemmin PAF, joka ei kuulu varsinaiseen arpajaislailla säänneltyyn rahapelimonopoliin, eikä sillä siten ole myöskään Suomen lakien mukaista yksinoikeutta rahapelien järjestämiseen Manner-Suomessa (Alkio 2015).

Digitaalinen rajat ylittävä pelaaminen kuitenkin mahdollistaa sen, että suomalaiset käyttävät myös ulkomaisia peliyhtiöitä, jolloin pelatut eurot kulkeutuvat ulkomaille. Rahapelaaminen on Raennon (2012a) mukaan käymässä läpi muutosta, jossa tilan, ajan ja paikan merkitys muuttuu. Rahapeliyhtiöiden pitkän aikaan pinnalla ollut fuusio tapahtui vuonna 2017 Veikkaus Oy:n, Raha-automaattiyhdistyksen ja Fintoto Oy:n yhdistäessä toimintansa vuoden 2017 alussa uudeksi suomalaiseksi rahapeliyhtiöksi Veikkaus Oy:ksi. Rahapeliyhtiöiden yhdistymisellä on tarkoitus lisätä suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän kilpailukykyä kiristyvillä digitaalisilla kansainvälisillä rahapelimarkkinoilla, sekä vahvistaa arpajaislaissa määriteltyä velvoitetta rahapelaamisen valvonnasta pyrkiä tehokkaasti estämään ja vähentämään rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja ja ongelmallista pelaamista. Kolmen monopoliyhtiön keskinäinen kilpailu rahapelimarkkinoilla tulkittiin EU-rahapelilainsäädännön ja Suomen monopolijärjestelmän oikeutuksen kannalta ongelmallisena. Myöskään kolmen eri rahapeliyhtiön verkkopelituote ei olisi ollut kilpailukykyinen kasvavilla verkkopelimarkkinoilla (Myllymaa 2017; Rajas ja Pirilä 2019).

Suomen arpajaislain (2016/1286 § 11) nojalla tällä hetkellä Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus rahapelitoiminnan järjestämiseen Suomessa. Veikkauksen tuotot ovat vuositasolla yli miljardi euroa ja ne jaetaan Opetus- ja kulttuuriministeriön, Maa- ja metsätalousministeriön, Sosiaali- ja terveysministeriön sekä Valtiokonttorin päätöksellä muun muassa tukemaan kulttuuri- ja harrastustoimintaa, urheilutoimintaa, tiedettä sekä hevosurheilua ja hevoskasvatusta. Veikkaus Oy:n toimintaa valvoo poliisihallitus, jonka tehtävänä on valvoa rahapelimonopolin lainmukaista toteuttamista. (Järvinen-Tassopoulos 2018; Veikkaus 2019b).

Peliongelmien minimoimiseksi EU:n jäsenvaltiot voivat itse valita kuhunkin maahan parhaiten sopivan rahapelijärjestelmän, ja ne ovatkin erilaisia kaikissa jäsenvaltiossa. Euroopan unionissa ei tällä hetkellä ole rahapelejä koskevaa yleistä lainsäädäntöä ja sen takia EU:n rahapelipolitiikassa onkin ollut selkeää vertikaalista kiistaa rahapelisääntelyn toimivallasta jäsenvaltiotason ja EU-tason välillä (Myllymaa 2017).

Arpajaislaki on jo 1960-luvulta saakka noudattanut samaa linjausta siitä, että tulojen hankkiminen ihmisten rahapelihalukkuutta hyödyntäen on ollut sallittua vain rajoitetusti ja silloinkin tiettyihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin kohdennettuna (Salonen ym. 2017). Rahapeleistä saatavien tuottojen käyttäminen hyväntekeväisyyteen ja muihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin ei kuitenkaan ole lainoikeudellisesti riittävä peruste monopoliaseman oikeutukselle rahapelimarkkinoilla, vaan ainoastaan monopolijärjestelmän tuottama positiivinen lisäseuraus (Järvinen-Tassopoulos 2018). *”Euroopan unionin alueella monopolin ainoa kestävä peruste on sosiaalisten, taloudellisten ja terveydellisten haittojen ehkäisy. EU-tuomioistuimen mukaan rahapelien toimeenpanemisesta syntyvä yleishyödyllinen tuotto – eivätkä muutkaan taloudelliset syyt – voi olla perusteena yksinoikeusasemalle, joka rajoittaa palvelujen tarjoamisen vapautta sekä sijoittautumisvapautta”* (Raijas ja Pirilä 2019, 11).

Kansallisilla monopolijärjestelmillä on ollut Euroopan maissa pitkät perinteet. Monopolijärjestelmän ylläpitoa on perusteltu kuluttajien suojelulla, sosiaalisten haittojen ehkäisyllä, hyväntekeväisyystoiminnalla sekä rikollisen toiminnan ehkäisyllä. EU:n alueella ei ole voimassa harmonisoitua yhteistä rahapelialaa koskevaa lainsäädäntöä, vaan toimintaa ohjaa Euroopan unionin tuomioistuimen oikeuskäytännössä asetetut vaatimukset sekä päätökset, jotka ohjaavat jäsenmaiden oikeudellisia ja rahapelijärjestelmää koskevia linjauksia (Raijas ja Pirilä 2019).

”Rahapelien erityisen luonteen sekä muun muassa jäsenvaltioiden erilaisten kulttuurien ja perinteiden vuoksi Euroopan unionin tuomioistuimen mukaan jäsenvaltioilla on kuitenkin harkintavaltaa rahapelien sääntelemisen suhteen. Tuomioistuin on tunnustanut, että rahapelejä koskeva lainsäädäntö kuuluu alueisiin, joilla on huomattavia eroja jäsenvaltioiden välillä moraalisten, uskonnollisten ja

kulttuuristen näkökohtien osalta. Koska alaa ei ole yhdenmukaistettu unionissa, jokaisen jäsenvaltion on arvioitava näillä alueilla omien arvoarvostelmiensa mukaisesti, mitä vaatimuksia kyseisten intressien suojaamiseksi on asetettava. Jäsenvaltiot voivat näin ollen vahvistaa vapaasti rahapelialan politiikkansa tavoitteet ja tarvittaessa määritellä täsmällisesti tavoitellun suojan tason, kunhan ne täyttävät tuomioistuimen oikeuskäytännössä asetetut vaatimukset ” (Finlex 2020).

Merkittävän haasteen rahapelimonopoliin tulevaisuudelle asettaa EU:n palveluiden vapaata liikkuvuutta korostavan lainsäädännön SEUT 56 artikla. Rahapelit luokitellaan kuuluviksi tämän lainsäädännön alle, jonka vaikutuksesta Euroopan Unionin sisämarkkinaohjelman SEUT 49 artiklan mukaisesti EU-jäsenmaahan rekisteröityneellä rahapelejä tarjoavalla yrityksellä on oikeus markkinoida ja myydä tuotettaan kattaen koko EU:n sisämarkkina-alueen (Myllymaa ja Matilainen 2016; Myllymaa 2017; Rajas ja Pirilä 2019; Finlex 2020).

Oman haasteensa rahapelimonopoleille asettaa teknologinen kehitys sekä jatkuvasti lisääntyvä rajat ylittävä pelaaminen digitaalisen pelikanavan kautta. Digitaalisen pelaamisen voidaan katsoa päättäneen maantieteellisen yhteyden merkityksen asiakkaan ja pelintarjoajan välillä. Johtuen fyysisestä maantieteellisestä sijainnista pelintarjoaja sekä pelaaja saattavat olla eri lainsäädäntötoimivallan alaisuudessa, vaikka itse todellinen rahapelaaminen tapahtuu reaaliajassa. Tämä tarjoaa uusia mahdollisuuksia ja myös uhkia niin pelaajalle, pelintarjoajalle kuin eri valtioiden rahapelilainsäädännölle (Myllymaa 2017).

Kiristynyt kilpailutilanne pelimarkkinoille saapuvien kansainvälisten pelintarjoajien muodossa tekee rahapelaamisen kontrolloinnista valtiolliselle monopolille hyvin vaikeaa. Tämän seurauksena moni EU:n jäsenvaltio onkin joutunut uudistamaan rahapelipolitiikkaansa ja lainsäädäntöään rahapelimarkkinoita avaavaan suuntaan (Sulkunen ym. 2019). Rahapeliin sääntely on rahapelaamisessa tämän päivän trendi ja tämän vaikutuksesta rahapelaaminen on voimakkaassa murroksessa kaikkialla Euroopassa. Useissa Euroopan maissa on uudistettu viime vuosina merkittävästi alan lainsäädäntöä. Iso-Britannia on edustanut liberaalia rahapelipolitiikka jo pitkän aikaa. Italia, Itävalta, Ranska ja Viro ovat avanneet rahapelimarkkinat kilpailulle 2010-luvulla. Esimerkiksi Italiassa kilpailutetaan nykyisin kaikki rahapeliluvat, kun taas Ranska on avannut kilpailulle vain sähköisesti välitettävät verkkoympäristössä tapahtuvat rahapelit. Myös Saksassa ja Hollannissa on päätetty siirtyä verkkorahapelaamisen osalta lisenssijärjestelmään (Alkio 2015).

Vaikka Suomessa vallitsee rahapelijärjestelmässä monopolijärjestelmä, on täysin mahdollista pelata kansainvälisen eri aluetasojen rajoja ylittävän pelintarjoajan esim. Unibetin tai PAF:n järjestämiä pelejä internetin välityksellä. Tilanne on nykypäivänä hyvin yleinen, että suomalainen pelaaja osallistuu

esimerkiksi Maltalla toimivan pelintarjoajan järjestämään peliin. Kuvaan astuu tällöin maantieteellisen sijainnin määrittämisen vaikeus niin pelaajan kuin pelintarjoajan kohdalla. Tällöin pelintarjoaja ei toimi Suomen rajojen sisäpuolella, vaan Maltalle rekisteröityneenä yrityksenä maltalaisen lainsäädännön mukaan. Myöskään suomalainen pelaaja ei tee mitään laitonta, sillä suomalaisessa lainsäädännössä ei ole kielletty pelaamasta Suomen rajojen ulkopuolella sijaitsevien peliyhtyritysten tarjoamia pelejä.

Sulkunen ym. (2019) erottelevat toisistaan luvattoman rahapelaamisen ja laittoman rahapelaamisen. Laiton rahapelaaminen on nimensä mukaisesti kielletty lailla. Luvaton rahapelaaminen viittaa rahapelaamisessa lisenssijärjestelmään, jossa kansainväliset rahapeliyhtiöt hankkivat rahapelaamislisenssin toimiakseen tietyn valtion rajojen sisällä. Luvaton rahapelaaminen ei ole luvanvaraista tietyn valtion rajojen sisällä, mutta luvallista jonkin muun valtion rahapelilainsäädännön mukaan, johon on mahdollista osallistua verkkopelaamisen muodossa. Vaikka rahapelitoimintaa Suomessa ohjaavan arpajaislain mukaisesti ainoastaan Veikkaus saa harjoittaa rahapelitoimintaa ja siihen liittyvää markkinointia Manner-Suomessa, arpajaislaki ei suoranaisesti pysty estämään ulkomaisten peliyhtiöiden rahapelitarjontaa Suomessa. Ulkomaiset peliyhtiöt pystyvät teknisesti toimimaan Suomessa, ja ulkomaisille peliyhtiöille pelaaminen on näin ollen laillista Suomen kansalaisille.

Yhdistettyään kolme aikaisempaa toimijaa yhdeksi valtion monopoliksi, Suomen rahapelijärjestelmä kulkee (Ahosen 2019) mukaan täysin eri suuntaan kuin useimmissa Euroopan maissa, joissa pelimarkkinoita on avattu yhä enemmän liberaalimpaan suuntaan yksityisille toimijoille. Tanskassa rahapelimarkkinoilla siirryttiin avoimempaan kontrolloituun liberaaliin sääntelyyn vuonna 2012. Myös Ruotsissa, jossa valtio omistaa tai hallinnoi kaikkia merkittäviä rahapeliyhteisöjä, päätettiin siirtyä avoimempaan lisenssijärjestelmään vuoden 2019 alussa lisääntyneen kansainvälisille pelisivustoille tapahtuvan pelaamisen vaikutuksesta. Mielenkiintoisen uudesta avoimemmasta rahapelijärjestelmästä tekee se, että useat suuret maltalaisella lisenssillä toimivat verkkorahapeliyhtiöt kuten Betsson ja Unibet ovat listautuneena Tukholman pörssiin (Myllymaa 2017).

Lisenssijärjestelmässä tietyn valtion rajojen sisäpuolella rahapelejä tarjoavilta yrityksiltä vaaditaan siis toimilupa pelien lailliseen luvanvaraiseen tarjoamiseen ja markkinointiin kuluttajille. Lisenssijärjestelmän etuna on peliyhtiöiden keskitetty sääntely ja valvonta sekä työkalut pelaamisen hallintaan ja luvattomien pelisivustojen toiminnan rajoittamiseen verkkosivustojen blokkauksilla ja sähköisten rahansiirtojen jäädyttämisellä (Yle 2019). Käytännössä lisenssin hankkineet peliyhtiöt keskittävät pelitoimintansa verkkoympäristössä tapahtuvaan nopeatempoiseen kasinopelaamiseen sekä urheiluvedonlyöntiin. Rahapelitoimiluvan saaneet yhtiöt sitoutuvat noudattamaan valtion rahapelaamiselle asettamia lupaehtoja esimerkiksi kuluttajansuojaan sekä pelaamisen vastuullisuuteen liittyen. Lisäksi

peliyhtiöt sitoutuvat maksamaan veroa pelikatteestaan sekä lisenssimaksuista, jotka määräytyvät yrityksen pelikatteen mukaan (Yle 2019). Esimerkiksi Ruotsissa lisenssin hankkineet peliyhtiöt ovat velvollisia maksamaan veroa 18 % pelikatteestaan. Ruotsissa oli lokakuussa 2019 92 lisenssin hankkineita rahapeliyhtiötä (Spelinspektionen 2019).

EU:n jäsenvaltiot voivat kontrolloida verkkoympäristössä tapahtuvaa rajat ylittävää pelaamista oikeuttaen toimintansa kuluttajansuojan, alaikäisten suojelun, ongelmapelaamisen sekä rikollisuuden ehkäisyn perusteella. Yleisiä rahapelipoliittisia sääntelykeinoja hallita rajat ylittävää pelaamista ovat verkkosivustojen blokkaukset sekä rahansiirtojen estäminen IP-, DNS- ja URL-blokkaustekniikoita hyväksi käyttäen. Verkkosivustojen blokkaukset on teknisesti helpompi toteuttaa kuin rahansiirtojen jättäminen, johtuen maksuliikenteen estämiseen liittyvistä mahdollisista juridisista ristiriidoista. Suomessa ei ole otettu käyttöön menetelmiä verkkosivustojen blokkaukseen ja sähköisen maksuliikenteen häirintään ja jättämiseen liittyen. Euroopan Unionin tasolla 18 jäsenmaata ilmoitti käyttävän hyväksyttyjä tekniikoita verkkosivustojen blokkauksiin koskien. Maksuliikenteen estämistä käytti hyväkseen 16 EU-jäsenmaata (Gainsbury 2012; Raijas ja Pirilä 2019).

Sulkusen (2019) mukaan suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän kohdalla alkaa olla jo myöhäistä rajoittaa suomalaisten pelaajien pelaamista ulkomaisille pelisivustoille esimerkiksi rahansiirtojen estämisellä tai niin sanotulla sivustojen blokkauksella. Suomalaiset asiakkaat ovat jo niin tottuneita pelaamaan ulkomaisille pelisivustoille, että mahdolliset blokkaukset tulkittaisiin rajuna valinnanvapauden rajoittamisena tai harrastustoiminnan estämisenä, ja ne saattaisivat loukata jopa niiden henkilöiden oikeudentuntoa, jotka eivät rahapelaamista aktiivisesti harjoita.

Suomen valtion rooli rahapelaamisen kehittämisessä nykyisenkaltaiseksi viihteenmuodoksi on ollut merkittävä, joista Matilainen (2018) mainitsee esimerkkinä automaattien hajasijoittamisen, rahapelaamisen ikärajojen sääntelyn sekä rahapelaamisen mainonnan ja runsaan näkymisen eri mediakanavissa. Huomion arvoisena seikkana on mainittava lisäksi suurien voittojen saama julkinen huomioarvo eri viestintävälineissä. Yleisesti rahapelien säätelyä vertailtaessa Suomen valtiosisäinen rahapelisäätely on ollut kansainvälisesti tarkasteltuna 2010-luvulle asti hyvin sallivaa.

Suomalaisen rahapelijärjestelmän yksi omalaatuimmista ja samalla myös paljon kritiikkiä herättäneistä piirteistä liittyy peliautomaattien hajasijoitteluun. Automaattien näkyvyys alkoi lisääntyä 1970-luvulla, jolloin peliautomaattien määrä lisääntyi kaikkialla ihmisten arkeen kuuluvissa paikoissa. Tällä hetkellä Veikkauksella on pelikäytössä noin 21 500 rahapeliautomaattia, joista hajasijoitettuja automaatteja on noin 18 500. Rahapelaamisen yleinen hyväksyminen Suomessa näkyy hyvin siinä,

miten laajasti rahapelejä on edelleen saatavilla. Rahapelaamista on mahdollista harjoittaa käytännössä lähes kaikkialla julkisissa tiloissa (Myllymaa ja Matilainen 2016; Veikkaus 2019c).

Viime aikoina mediassa onkin ollut hyvin usein esillä keskustelu siitä, pitäisikö peliautomaattien määrää rajoittaa. Veikkaus on reagoinut hajasijoittelusta käytyyn voimakkaaseen keskusteluun päättämällä vähentää hajasijoitettujen automaattien määrää 3 500 automaatilla vuoden 2020 loppuun mennessä. Veikkauksen arvion mukaan vuonna 2021 voimaan tuleva pakollinen tunnistautuminen tulee vaikuttamaan asiakkaiden kuluttajakäyttäytymiseen siten, että hajasijoitettujen automaattien määrä laskee 10 500–13 500:een vuoteen 2025 mennessä (Veikkaus 2019c). Veikkauksen vuosiraportin mukaan vuonna 2018 tunnistautuneen pelaamisen osuus veikkauksen rahapelaamisesta oli 44,8 %.

Sisäministeriö on asettanut arpajaislain uudistamista koskevan hankkeen tammikuussa 2020, jonka tavoitteena on selvittää keinoja arpajaislain uudistamiseksi koskien erityisesti rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisyä ja vähentämistä. Hankkeen keskeisenä tavoitteena on kehittää pakollisen tunnistautumisen laajentamista hajasijoitetuista automaateista muuhun rahapelaamiseen ja pelaajan omavalintaiseen mahdollisuuteen asettaa itselleen pelikielto Veikkauksen pelitarjontaan (Sisäministeriö 2020).

5.4 Rahapelaamisen eri määritelmät

Englanninkielisen termin *gambling* kääntäminen eri kielille on ongelmallista, johtuen sen erilaisesta merkityksestä eri maiden lainsäädännön silmissä. Esimerkiksi Suomessa ero rahapelaamisen ja uhkapelaamisen välillä on lainsäädännöllisesti merkittävä. *Gaming*-termin luokittelen kattavan pelaamisen, jossa vastikkeena tai panoksena ei ole rahaa, kuten esimerkiksi videopelaaminen. Käytän itse henkilökohtaisesti mieluummin esimerkiksi urheiluvedonlyönnistä ja raha-automaattien pelaamisesta termiä rahapelaaminen kuin uhkapelaaminen. Olennaisena osana rahapelaamisen määrittelyyn kuuluu käsitteet riskistä, epävarmuudesta, voitosta ja tappiosta. Mielestäni sana uhkapelaaminen sisältää negatiivissävytteisen assosiaation ja on tämän vuoksi usein hyvin harhaanjohtava. Suomessa uhkapelaaminen on sallittua tällä hetkellä ainoastaan kivijalkapelaamisessa Casino Helsingissä.

Lyhyesti määriteltynä uhkapelaaminen on rahapeliä, jossa voiton mahdollisuus on epäsuhtainen asetettuun panokseen ja pelaajan varallisuuteen, tai asetettu panos on epäsuhdassa mahdolliseen voittoon. Rajaa uhkapelaamisen ja rahapelaamisen välille voi olla joskus hyvin vaikeaa vetää. Uhkapelaamisen voisi kuvailla olevan rahapelaamista ilman kunnollista riskien hallintaa.

Rahapelaaminen puolestaan luokitellaan kuuluvaksi arpajaistoimintaan, josta voi saada voittona rahaa (Varvio 2007). Suomessa rahapelaamista säätelevän arpajaislain 1 luvun 3 §:ssä rahapelit jaetaan kuuluvaksi kolmeen eri ryhmään: 1) raha-arpajaiset sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelit, 2) raha-automaatit, kasinopelit ja pelikasinot sekä 3) totopelit (Finlex 2020). Arpajaislain 2 §:n mukaan arpajaisilla tarkoitetaan toimintaa, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. Arpajaislain 3 §:ssä on määritelty erilaiset arpajaisten toimeenpanomuodot, jotka ovat raha-arpajaiset, vedonlyöntipelit, veikkauspelit, raha-automaatit, kasinopelit, pelikasinotoiminta ja totopelit, tavara-arpajaiset, arvauskilpailut, bingo-pelit ja tavaravoittoautomaatit (Alkio 2015).

Rahapelit on yleisesti jaoteltu kuuluvaksi onnenpeleihin ja taitopeleihin sekä näiden erilaisiin väli-muotoihin riippuen pelimuodon luonteesta. Esimerkiksi 2000-luvulla erityisesti nuorten miesten keskuudessa suosituksi tullut pokeri sisältää ominaisuuksia sekä onnenpeleistä että taitopeleistä. Nimensä mukaisesti onnenpeleissä pelaajan menestys perustuu enemmän lähinnä sattumaan ja onneen, kuin taitoon ja pelikokemukseen. Onnenpeleistä esimerkkeinä mainittakoon yleisimmät kasinoilla pöytäpeleiksi luokiteltavat pelit sekä erilaiset arvontapelit kuten esimerkiksi kotimaisen Veikkauksen peleistä erittäin suositut Eurojackpot, Lotto sekä Keno. Onnenpelit perustuvat matemaattisten todennäköisyyksien avulla rakentuvaan pelimuodon palautusprosenttiin, joka pelaajan kannalta valitettavasti on aina pelintarjoajan puolella.

Taitopeleille on luonteenomaista se, että pelaajan pelimenestykseen voi sattuman ohella vaikuttaa vaihtelevassa määrin myös pelaajan osaaminen, taidot sekä asiantuntemus ja perehtyminen esimerkiksi urheiluviedonlyönnissä pelikohteena olevan ottelun voimasuhteisiin. Samoin ravipelaamisessa pelaajan perehtyneisyys pelikohteena olevien hevosten voimasuhteisiin antaa pelaajalle hyötyä suhteessa pelintarjoajaan.

Veikkaus Oy luokitteli vuonna 2018 pelattavana olevat rahapelit kuuluviksi pelimuodon ominaispiirteiden perusteella joko haaveilupeleihin, jännityspeleihin tai taitopeleihin. Vuodelle 2019 luokittelua uudistettiin onnenpeleiksi, kasinopeleiksi ja vedonlyönniksi. Poliisihallitus (2015) on luokitellut Veikkauksen järjestämät rahapelit markkinointia koskevista linjauksista johtuen kuuluviksi punaisiin ja vihreisiin peleihin pelimuodon ominaispiirteiden sekä pelihaittariskien perusteella (Kuva 2).

Arpajaislain mukaan pelien markkinointia koskevien linjausten perusteella Veikkaus saa markkinoida vain vihreäksi luokiteltuja pelejä, ottaen huomioon markkinoinnissa maltillisuuden ja vastuullisuuden merkityksen. Punaisiksi luokitelluista peleistä saa antaa vain pelikohdeinformaatiota, liittyen esimerkiksi pelin sääntöihin ja palautusprosenttiin (Tuorila 2019).

	Vihreä	Punainen
Onnenpelit	Viikoittain arvottavat: <ul style="list-style-type: none"> • Lotto • Eurojackpot • Viking-Lotto • Jokeri ja Lomatonni Päivittäin arvottavat: <ul style="list-style-type: none"> • Keno • Kaikki tai ei mitään • Synttärarit • Pahviset raaputusarvat 	Online-pelit: <ul style="list-style-type: none"> • Pore • Syke • Tähtenlento
Kasinopelit	Rahapeliautomaateista pajatso	Valtaosa raha-automaattipeleistä eBingo eArvat Pokeri Sähköisesti välitettävät kasinopelit
Vedonlyönti	<ul style="list-style-type: none"> • Vakio • Totopelit 	Kiinteäkertoimiset: Pitkäveto, Live-veto ja Virtuaalivedot Muuttuvakertoimiset: Moniveto, Tulosveto, Voittajaveto Muut: Pöytäpelit

Kuva 2. Veikkauksen pelien luokittelu vihreisiin ja punaisiin peleihin (Raijas ja Pirilä 2019, 29).

Sosiologi Roger Caillois'n (1961) mukaan pelaamisesta voidaan jäsentää kuusi muodollista ominaisuutta, jotka ovat ominaisia suurimmalle osalle pelejä. Peleihin liittyy toiminnan vapaus ja ne ovat erillisiä muusta elämästä. Luonteeltaan pelit ovat epävarmoja, joka ilmenee siinä, että lopputulosta on vaikea ennustaa. Pelit ovat aineettomia, jotka itsessään eivät tuota mitään aineellista ja ne ovat sidottuja tiettyihin ennalta määriteltuihin sääntöihin. Pelien avulla käyttäjän on mahdollista luoda uskomuksia eli tietynlainen illuusio toisesta todellisuudesta. Caillois (1961) on kategorisoinut eri pelilajeja kuuluvaksi neljään eri kategoriaan, jotka ovat *agôn*, *alea*, *mimiikka* ja *ilinx*. Näistä kategorioista *agônia* (taitopelit) ja *aleaa* (onnenpelit) on käytetty rahapelien luokittelemisessa. Luokittelu on hie-man yleistävä, sillä monessa rahapelissä voidaan katsoa olevan ominaisuuksia molemmista pelimuodoista.

Tilastojen valossa suomalaisten rahapelaaminen on lisääntynyt vuosien 2007 ja 2015 välillä. Vuonna 2015 toteutetun väestökyselyn tulosten perusteella 3,3 %:lla vastaajista pelaaminen oli muodostunut ongelmalliseksi (Järvinen-Tassopoulos 2018). Vuonna 2018 Veikkaus Oy:n Taloustutkimuksella teettämän ongelmallista rahapelaamista kartoittavan väestötutkimuksen perusteella 2,6 % väestöstä luokitteli pelaamisensa ongelmalliseksi (Veikkaus 2019d). Rahapeliyhtiöiden yhdistymisvuoden 2017 jälkeen ensimmäisessä rahapelaamista tarkastelevassa raportissa viisi prosenttia tutkimukseen

osallistuneista vastaajista määritteli oman pelaamisensa ongelmalliseksi. Rahapelaamisen tutkimuksessa ongelmapelaamisen mittarina yleisesti käytettävällä PPGM-asteikolla (*Problem and Pathological Gambling Measure*) arvioituna 1,6 %:lla oli ollut rahapeliongelma ja lisäksi yhdeksän prosenttia pelasi riskitasolla (Salonen ym. 2019). Sulkusen ym. (2019) mukaan yksi merkittävä tekijä rahapeliongelman muodostumisessa on rahapelien helppo saatavuus. Suomalaiselle rahapelijärjestelmälle on ominaista peliautomaattien hajasijoittelu arkisiin julkisiin tiloihin, jossa ihmiset kuluttavat vapaa-aikaa. Tämä hajasijoittelumalli on hyvin poikkeava verrattuna moniin Euroopan maihin.

Suomessa on pitkään ollut vallitsevana käsityksenä rahapelikulutuksen jakautuminen suurelle joukolle vähän pelaavia kansalaisia, joiden satunnainen harmittomaksi viihteeksi luokiteltava pelaaminen tuottaa suuren rahasumman jaettavaksi yhteisen hyvän edistämiseksi. Rahapelaamiseen hävittyä rahaa on pidetty Nikkisen (2018) mukaan ”*vapaaehtoisena maksuna ja kontribuutiona kaikkien taloudelliseen hyvään*”.

Valtaosa Suomessa tapahtuvasta rahapelaamisesta kuitenkin keskittyy hyvin pienelle joukolle. Salosen ym. (2017) mukaan vuonna 2015 noin viisi prosenttia rahapelaajista vastasi puolesta rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta ja noin 23 prosenttia tuotti 80 prosenttia rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta. Kymenlaakson, Pirkanmaan sekä Uudenmaan asukkaille suunnatuissa rahapelikyselyissä vuonna 2016 kerättyjen tulosten perusteella vuonna 2016 hieman yli neljä prosenttia pelaajista kulutti puolet rahapelaamisen kokonaismarkkinoista. Vastaavanlainen kehitys jatkui vuonna 2017, jolloin puolet rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta jakautui enää 2,2 prosentille pelaajista (Salonen ym. 2019). Valtaosa rahapelaamisen kokonaiskulutuksesta siis keskittyy pienelle joukolle, jotka pelaavat rahapelejä viikoittain ja voidaan luokitella ongelmapelaajiksi. Huomionarvoista rahapelaamisessa on myös se, että merkittävä osa rahapelikulutuksesta tulee henkilöiltä, joiden sosioekonominen asema on heikko. Käytettävissä olevaan varallisuuteen suhteutettuna ongelmapelaaminen keskittyy erityisesti pienempituloisiin kuin suurempituloisiin.

Rahapelaamista halutaan Suomessa ylläpitää Nikkisen (2018) mukaan eräänlaisena julkisena palveluna. Kun rahapelituotot ohjataan yleiseen hyvään tarkoitukseen, suuremman joukon kokonaisuus on nähty ensisijaisesti tärkeämpänä kuin rahapelaamisen aiheuttamat mahdolliset yksilötason haitat. Rahapeliyhtiöiden ja rahapelaamisen kautta tuottoja hankkivien toimijoiden intressi on ollut juuri siksi edistää ajatusta siitä, että rahapelaamisen hallinnan vastuu on ensisijaisesti yksilötasolla.

Nykypäivänä rahapelimonopolioiden toiminta on muuttunut ajasta, jolloin monopolien legitimitettiin perusteltiin varallisuuden keräämiseä hyväntekeväisyyteen ja avustusjärjestöille. Johtuen lisääntyneestä kilpailusta ja ulkomaille yhä enenevissä määrin karkaavista pelipanoksista, toiminnan

ensisijainen funktio on siirtynyt tulokselliseen toimintaan. Samalla pelaamisen pitäisi olla vastuullista, mutta kerryttää rahapelituottoja mahdollisimman paljon rahapelintarjoajan ja edunsaajajärjestöjen näkökulmasta tarkasteltuna (Myllymaa 2017).

Sulkunen ym. (2019) havainnollistavat tätä muuttunutta riippuvuussuhdetta rahapelijärjestelmän tuottojen ja julkisen rahoituksen välillä teoksessaan *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy* ja esittävät sen omanlaisena noidankehänä, joka on syntynyt vallitsevan tilanteen vaikutuksesta rahapelijärjestelmien tuottojen ja julkisen rahoituksen välille. Kuviossa esiintyvät osatekijät tulevat kaikki riippuvaisiksi ihmisten rahapelaamisesta ja pahimmassa tilanteessa ilmiö voi jopa ruokkia itseään. Tämä voi aiheuttaa ja jopa kehottaa rahapelaajia pelaamaan eli häviämään enemmän, joka itsessään taas voi johtaa ongelmallisen pelaamisen lisääntymiseen (Kuva 3).



Kuva 3. Rahapelijärjestelmän tuottojen ja julkisen rahoituksen aiheuttama riippuvuussuhde (Sulkunen ym. 2019, 9).

5.5 Rahapelaamisen siirtyminen digitaalisiin kanaviin

Vielä 1900-luvulla rahapelaaminen nähtiin keinona kerätä rahaa hyväntekeväisyystarkoituksiin sekä tuottaa tuloja valtiolle arpajaisten ja urheiluvedonlyönnin muodossa. Nykypäivänä rahapelaaminen on muuttunut globaaliksi taloudenmuodoksi, jossa erityisesti rajat ylittävästä internetpelaamisesta on muodostunut kansainvälisten peliyhtiöiden toimintakenttä. Rajat ylittävän internetpelaamisen lisääntyminen onkin yksi merkittävä syy siihen, miksi toisen maailmansodan jälkeen perustetut Euroopan kansalliset rahapelimonopolit ovat siirtyneet etenkin digitaalisen pelaamisen osalta lisenssiperusteiseen rahapelijärjestelmään (Sulkunen ym. 2019).

Ennen virtuaalisessa tilassa tapahtuvan rahapelaamisen todellista esiinmarssia esimerkiksi Yhdysvalloissa ihmisten ainoa todellinen urheiluvedonlyöntimahdollisuus, ja käytännössä ainoa tapa sijoittaa merkittäviä vedonlyöntipanoksia urheiluvedonlyöntiin, oli käyttää *offshore*-vedonvälitystoimistoja nykypäivänä hieman vanhanaikaiselta tuntuvalta tavalla puhelimen välityksellä, koska *The professional and amateur sports protection act* vuodelta 1992 päätti kotimaisen lisensoidun vedonlyönninvälityksen, johtuen laajoista sopupeliskandaaleista Yhdysvaltojen ammattilaissarjoissa.

Tänä päivänä osa Yhdysvaltojen osavaltioista on laillistanut internetin välityksellä tapahtuvan lisensoidun urheiluvedonlyönnin. Esimerkiksi Yhdysvalloissa korkein oikeus hyväksyi päätöksen laillistaa vuonna 2018 kotimaiset lisenssit omaavat urheiluvedonlyöntivälityssivustot aluksi New Jersey osavaltiossa ja myöhemmin Pennsylvaniassa. Tähän asti peliyhtiöt olivat sijoittaneet toimintansa lähinnä Karibianmeren alueen veroparatiiseihin ja vapaamman rahapelipolitiikan valtioihin, kuten Curacaolle, Antigualle ja Barbudalle, Costa Ricaan ja Panamalle (Playusa.com 2019).

Tietoverkkojen ja teknologisen kehityksen ansiosta internetistä on muodostunut rahapelialalle mitä mainioin jakelukanava, joka tavoittaa mahdollisimman suuren kuluttajajoukon ja on riippumaton niin alueellisista, kulttuurisista kuin taloudellisista rajoista. Rahapeliala taloudellisena toimialana on riippuvainen mahdollisimman suurista markkinoista. Yksilötasolla tämä tarkoittaa rahapelien kuluttajalle lisääntyntä globaalia reaaliaikaista valinnanvaraa. Lisäksi tietoverkkojen välityksellä tapahtuva virtuaalisen tilan luominen mahdollistaa rahapelialalle olennaisen irtautumisen ajasta ja paikasta (Raento 2012a; Myllymaa 2017).

Rahapelaamisen kehitykselle luonteenomaista 2000-luvulla on ollut rahapelien siirtyminen yhä lisääntyvissä määrin perinteisestä kivijalkapelaamisesta kohti digitaalista pelikanavaa. Digitaalisella pelikanavalla tarkoitetaan internetin ja mobiililaitteiden välityksellä tapahtuvaa rahapelaamista internetissä toimiville pelisivustoille. Erityisesti mobiililaitteiden välityksellä tapahtuva rahapelaaminen on 2010-luvun loppupuolella kasvattanut valtavasti suosiotaan rahapelimaailmassa. Oman osuutensa nykyisenkaltaiselle mobiilipelaamisen räjähdysmäiselle kasvulle antoi 1990-luvulla Tetris sekä Nokia Snake-peli. Jo WAP-tekniikan aikakaudella mobiilipelaaminen lisääntyi, mutta todellinen mobiilipelaamisen läpimurto tapahtui Apple-tuotteiden ja Apple app storen kautta (Alkio 2015).

Abott ym. (2014) mainitsevat rahapelaamisessa olevan käynnissä muutoksen, jossa rahapelaaminen on siirtymässä yhä suuremmassa määrin mobiilipelaamiseen sekä internetpelaamiseen. Nettipokeri 2000-luvun alussa edusti internetpelaamisen esiinmarssia ja toi koko rahapelimaailman tietoisuuteen internetpelaamisen mahdollisuudet. Mobiilipelaamisen merkitys rahapelaamisessa on lisääntynyt nopeiden kiinteähintaisten mobiililaajakaistojen sekä älypuhelinien yleistyttyä ja tultua osaksi

arkipäivää. Rahapelialalla tuotekehityksen kärjessä onkin juuri mobiilipelaamisen tuotekehitys erityisesti Android- sekä iOS-käyttöjärjestelmille. Myös Veikkaus Oy:n tuoteasiantuntija Pia Lahtinen korostaa mobiililaitteiden merkitystä rahapelaamisen pelialustana 2020-luvulla (Lahtinen 2020).

Kotimaisen rahapeliyhtiö Veikkaus Oy:n toimintastrategiassa vuosille 2019–2021 on myös otettu huomioon rahapelaamisen siirtyminen yhä lisääntyvissä määrin kivijalkapelaamisesta kohti digitaalisia pelikanavia. Veikkaus on arvioinut, että viiden vuoden sisällä rahapelitoiminnassa myös Suomessa tapahtuu historiallinen käänne, kun digitaalinen pelikanava nousee markkinaosuudessa perinteisiä fyysisiä pelikanavia suuremmaksi pelivolyymiltaan. Veikkauksen vuosiraportin mukaan vuonna 2018 fyysisten pelikanavien osuus liikevaihdosta oli 57,9 % ja digitaalisten pelikanavien 42,1 %. Myös yhteistyösopimukset ruotsalaisten peliyhtiöiden NetEnt ab:n sekä Yggdrasil gamingin kanssa kertovat digitaalisen pelaamisen merkityksestä rahapelaamisen tulevaisuuden pelikanavana. (Veikkaus 2018).

Veikkaus avasi oman internetsivuston vuonna 1995 ja ensimmäisen kerran Veikkauksen rahapelejä oli mahdollista pelata internetin välityksellä vuonna 1997. Veikkauksen pelitilin avaaminen Veikkauksen sivuston kautta vaatii rekisteröitymisen verkkopalvelun asiakkaaksi. Pelitilin avaaminen on mahdollista vain yli 18-vuotiaille Suomessa vakituisesti asuville henkilöille pois lukien Ahvenanmaa. Rekisteröitymistä varten tarvitaan suomalainen Väestörekisterikeskuksesta vahvistettava henkilötunnus sekä rahaliikennettä varten suomalainen pankkitili. Vertailun vuoksi mainittakoon, että aikana ennen rahapeliyhtiöiden yhdistymistä vuonna 2017 Raha-automaattiyhdistyksen käynnistäneen internetpelaamisen vasta vuonna 2010. Raha-automaattiyhdistyksen internetpalvelussa oli mahdollisuus pelata kasinopeleistä kolikkopelejä, pöytäpelejä sekä pokeria. Ravipelien etäpelaaminen on ollut Suomessa mahdollista vuodesta 1995 alkaen Suomen Hippoksen toimesta. Ravipelaaminen internetin välityksellä käynnistyi vuonna 2002.

Pauliina Raento (2011) tuo esille artikkelissaan *Gambling, Space and Boundaries in Finland*, mitä vaikutuksia jatkuvasti muuttuvalla rahapelilainsäädännöllä on rahapelien kuluttajalle henkilökohtaisella tasolla. Tänä päivänä Veikkauksen verkkopalvelussa asiakkaan on säädettävä itselleen pakollinen maksimitalletusraja vuorokausi- ja kuukausitasolle, samoin nopearytmisissä arvontapeleissä on säädettävä päivittäinen ja kuukausittainen maksimitappioraja. Verkkopelaamisessa on myös ilmoitettava pelipalvelussa vietetystä ajasta säännöllisesti aikamuistuttajalla sekä mahdollisuus kaikissa verkkopeleissä niin kutsutun paniikkinappulan käyttöön, jolla pelaamisen voi estää vuorokaudeksi. Casino Helsingissä asiakkuus vaatii rekisteröitymisen ja sisäänkirjautumisen. Lisäksi halutessaan pelaamisen muuttuessa kontrolloimattomaksi asiakas voi pyytää itselleen maksimissaan vuoden mittaista

pääsykieltoa pelikasinon tiloihin tai rajoittaa käyntien määrää esimerkiksi kuukausitasolla (Veikkaus 2020b).

Digitaalinen rahapelaaminen internetin välityksellä alkoi lisääntyä 1990-luvulla. Ensimmäisen rahapelaamiseen suunnitellun ohjelmiston kehitti Microgaming vuosien 1994–1995 aikana. CryptoLogicin vuonna 1995 kehittämä, salattua https-protokollaa hyödyntävä salattu tiedonsiirto mahdollisti turvalliset rahansiirrot internetissä ja oli merkittävässä roolissa rahapelaamisen digitaaliseen aikaan siirtymisessä (Williams, Wood ja Parke 2012).

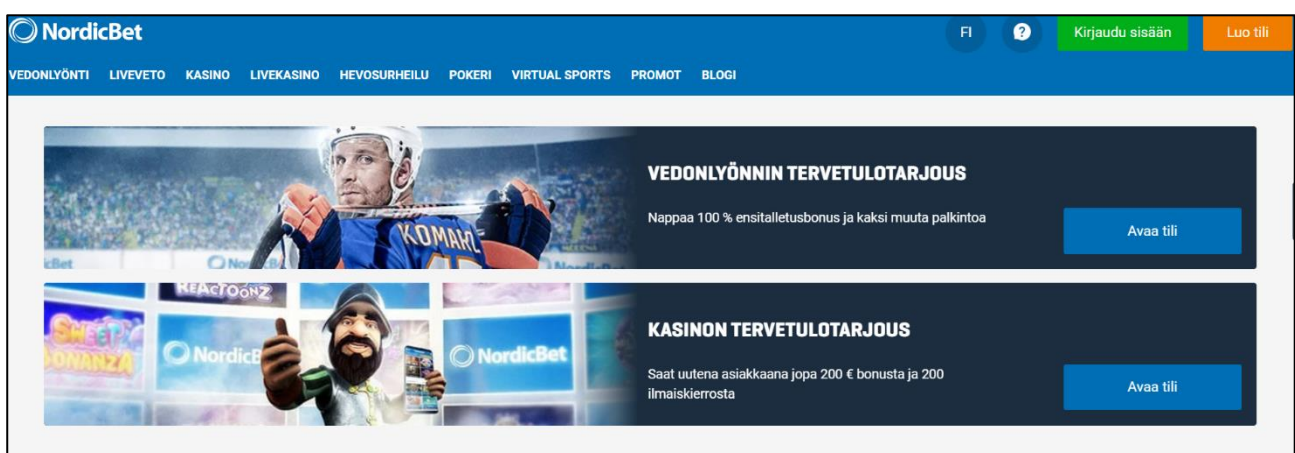
Nykypäivänä rahansiirrot pelitilille on mahdollista tehdä lukuisia eri maksutapavaihtoehtoja hyväksikäyttäen. Luottokorteista Visa sekä Mastercard ovat olleet arkipäivää rahansiirtomuotona jo internetpelaamisen alkua ajoista. Internetin välityksellä tapahtuva kaupankäynti koetaan nykyisin hyvin turvalliseksi, mikä lisää myös verkkoympäristössä tapahtuvaan rahapelaamiseen liittyvää luottamusta. Rahansiirtomahdollisuuksista Debit-korttien käyttö sekä eri pankkien verkkopankkirahansiirrot ovat yleistyneet, samoin erilaisten online-rahansiirtopalveluiden kuten Skrill, Moneybookers ja NETeller käyttö rahansiirtomuotona (Gainsbury 2012; Williams, Wood ja Parke 2012).

Ensimmäiset internetpelaamiseen avatut pelisivustot sijoittivat toimintonsa Karibian saarivaltioihin sekä Väli-Amerikan maihin, johtuen alueen maiden sallivasta rahapelisääntelystä sekä alhaisesta verotusasteesta. Antigualle sijoittuneesta InterCasinosta tuli ensimmäinen online-pelaamisen mahdollistanut pelisivusto vuonna 1996. Ensimmäinen lottoarvonta, jossa internetiä käytettiin hyväksi pelitositteiden myynnissä, järjestettiin Liechtensteinissa vuonna 1995 (Gainsbury 2012; Williams, Wood ja Parke 2012).

Digitaalisen pelaamisen tarjonnan lisääntyminen on ollut 2000-luvulla hyvin nopeaa. Vuonna 2006 arvioitiin olevan noin 2 300 digitaalisessa kanavassa toimivaa pelisivustoa (Gainsbury 2012). Digitaaliseen rahapelaamiseen erikoistuneen Online Casino Cityn tilastoinnin mukaan vuonna 2020 pelisivustojen määrä oli kasvanut jo yli neljäntuhannen erilaisen kasino- ja urheiluvedonlyöntisivuston rajan, ollen täsmällisesti 4 259 sivustoa. Suomenkielisiä pelisivustoja on tarjolla 594 kappaletta (Online Casino City 2020).

Digitaalisen pelaamisen trendejä 2020-luvulla tulevat olemaan mobiilipelaaminen, pelaamisen rajattomuus, *e-Sports* sekä uudet peli-innovaatiot, pelaamisen nopeus (rahansiirrot, voittojen kotiutukset), pelisivustojen mobiilisovellukset, suoratoistopalvelut sekä sosiaalisen median merkitys peliyhtiöiden yhteydenpitokanavana asiakkaiden kanssa. Videopelien kilpailullinen pelaaminen eli *e-Sports* on kasvattanut suosiotaan viime vuosien aikana vedonlyönnin muotona räjähdysmäisesti. Internetin välityksellä tapahtuvan *streamingin* avulla lajin suurimmat turnaukset keräävät miljoonia katsojia.

Veikkaus on tehnyt yhteistyötä Suomen kansainvälisesti tunnetuimman ja menestyneimmän e-urheiluluorganisaation ENCE Esportsin kanssa vuodesta 2019 lähtien (Veikkaus 2019e). Yleisesti ottaen tarkastellessa verkkoympäristössä toimivien peliyhtyritysten markkinointia ja mainontaa, voidaan havaita yhteistyötä huippu-urheilun ja rahapeliyhtiöiden välillä. Moni suosittu rahapelisivusto käyttääkin markkinoinnissaan hyväksi kasvokuvanaan tunnettuja huippu-urheilijoita ja julkisuuden henkilöitä. Verkkoympäristössä toimivat peliyhtiöt markkinoivat pelituotteitaan asiakkailleen hyvinkin aggressiivisesti tarjoten uusille asiakkaille rekisteröitymisbonuksena bonusrahaa vedonlyöntitalletuksille, riskittömiä vetoja sekä esimerkiksi ilmaisia pelikierroksia online-kasinopeleihin (kuva 4).



Kuva 4. Rahapelaamisen markkinointiin hyödynnetään huippu-urheilijoita sekä erilaisia pelitarjouksia esimerkiksi pelisivustolle ensirekisteröitymisen yhteydessä (Nordicbet 2020).

Sulkusen ym. (2019) mukaan rahapelaamisessa liikkuu maailmanlaajuisesti varovaisten arvioiden mukaan valtavat, vähintään 400 miljardin euron arvoiset vuotuiset markkinat. Kyseessä on niin voimakkaasti kasvavat markkinat, että rahapelaamista hyvin kuvaavaksi englanninkieliseksi termiksi onkin muodostunut *gambling industry*. Gainsbury ym. (2015) mainitsevat internetpelaamisen olevan ylivoimaisesti nopeimmin kasvava rahapelaamisen muoto maailmanlaajuisesti tarkasteltuna. Internetpelaaminen sekä teknologinen kehitys ovat vaikuttaneet ihmisten käyttäytymiseen sekä asenteisiin rahapelaamista kohtaan. Pelaaminen on siirtynyt julkisista tiloista enenevässä määrin yksityisiin tiloihin, ihmisten koteihin. Paikan ja ajan merkitys sekä ympäristön, asenteiden ja sosiaalisen kontrollin luoma painostus ovat vähentyneet (Raento 2012a).

Digitaaliset pelikanavat ovat jatkuvasti auki ja markkina-alueiden mittakaava globaali. Johtuen internetin rajattomuudesta, sen sääntely ja valvonta on vaikeaa. Kansainvälisille peliyhtiöille digitaalinen

pelikanava tarjoaa suunnattomia kansainvälisiä liiketoimintamahdollisuuksia. Tämän myötä pelitarjonnan määrä ja pelisivustojen määrä on kasvanut hyvin nopeasti (Raento 2012a).

Suomessa vallitsevalle monopolijärjestelmälle rahapelaamisen siirtyminen digitaalisiin kanaviin on luonut uudenlaisia haasteita. Raennon (2011) mukaan erityisesti Suomen EU-jäsenyys vuonna 1995 sekä internetpelaamisen merkittävä lisääntyminen ovat luoneet haasteita valtion rajoja kunnioittavalle monopolijärjestelmälle. Ongelmana ovat kotimaisen Veikkaus Oy:n kannalta suomalaisten pelaamat eurot kansainvälisille pelisivustoille.

Kansainvälisen rahapeliliiketoiminnan tilastointiin ja analysointiin erikoistuneen yrityksen H2 Gambling Capitalin arvion mukaan vuonna 2017 suomalaisten Manner-Suomen ulkopuolisille rahapeliyhtiöille pelaama rahasumma pelikatteena mitattuna oli 249 miljoonaa euroa, vastaten noin 12 % osuutta Suomen rahapelimarkkinasta. Vuonna 2018 ulkomaisille rahapeliyhtiöille pelattu rahasumma oli noussut 289 miljoonaan euroon vastaten 14 % osuutta kokonaisrahapelimarkkinasta (Rydman ja Tukia 2019). Salosen ym. (2019) toteuttamassa kyselytutkimuksessa Uudellamaalla, Pirkanmaalla sekä Kymenlaaksossa vuonna 2017, vastaajista seitsemän prosenttia oli pelannut esimerkiksi ahvenanmaalaisen peliyhtiö PAF:n pelejä.

Jatkuvasti kasvava digitaalinen pelaaminen on muokannut omalta osaltaan merkittävästi rahapelikenttää. Rahapelaaminen on aina luonteeltaan taloudellista toimintaa, jossa toiminnan keskiössä pääosaa näyttelee raha (Binde 2013). Tämä perustotuus pitää paikkansa, tarkastelee asiaa niin yksilöllisellä kuin valtiollisella tasolla tai kansallisella ja kansainvälisellä tasolla. Lisääntynyt digitaalinen pelaaminen on monimutkaistanut ja lisännyt eri aluetasojen välistä vuorovaikutusta rahapelialalla. Digitaalisen pelaamisen luoma virtuaalitila tuo rahapelialalle täysin uuden aluetason, jota on sen rajattomuuden takia hyvin vaikea kontrolloida (Härmälä 2012).

Kansainvälisten internetissä toimivien peliyritysten toiminnassa voidaan katsoa olevan hyvin selviä yhteyksiä kapitalistiseen talousjärjestelmään. Kitchinin (1998) mukaan tällaiset organisaatiot hakevat kustannushyötyjä sijoittamalla toimintojaan maantieteellisesti edullisiin paikkoihin (Härmälä 2012). Esimerkiksi Maltalle rekisteröityneet internetissä toimivat peliyritykset ovat nykypäivän malliesimerkki kapitalistisesta organisaatiosta, jonka toiminta tapahtuu internetin välityksellä ja perustuu veroparatiisien peliyrityksiä suosivaan lainsäädäntöön (Myllymaa 2017).

Internetissä toimivien peliyritysten palvelinten sijainti on keskittynyt alueille, joilla lainsäädäntö on yritystoiminnan kannalta sallivampaa. Tällaisia keskuksia on Raennon (2012a) mukaan keskittynyt Euroopassa erityisesti Maltalle, Kyprokselle ja Gibraltarille. Myllymaan (2017) mukaan nykyisenkaltaista rajat ylittävää verkkorahapelimarkkinaa ei olisi voinut syntyä Euroopan unionin alueelle

ilman Iso-Britannian, Maltan ja Gibraltarin rahapelialaa varten luomia verotus- ja sääntelyjärjestelmiä. Esimerkiksi Maltan kehitys internetissä toimivien peliyritysten keskittymäksi käynnistyi vuonna 1994 uudistamalla verotuslainsäädäntöä, tarkoituksena kehittää Maltaa finanssialan keskuksi sekä vähentää julkistalouden alijäämää, jotta Euroopan Unionin sekä Euroopan talous- ja rahaliiton jäsenyys olisi mahdollinen. Brittiläiset rahapeliyhtiöt alkoivat siirtää toimintojaan alemman verotuksen maihin ja tarjota rahapelejä digitaalisesti internetin välityksellä, jolloin viimeistään rahapeliyhtiöt tunnustivat internetin merkityksen rahapelien jakelukanavana. Malta suvereenina valtiona näyttäytyi luotettavana ja vuonna 2004 rahapelialan lainsäädännön ja toimilupajärjestelmän uudistuksen sekä veroparatiisistatuksen myötä Maltasta muodostui houkutteleva valtio rahapelialan toimijoita varten. Maltan maantieteellisestä sijainnista sekä EU-jäsenyyden vaikutuksesta johtuen rahapeliyhtiöt olisivat EU:n sisämarkkinalainsäädännön piirissä (Myllymaa ja Matilainen 2016; Myllymaa 2017).

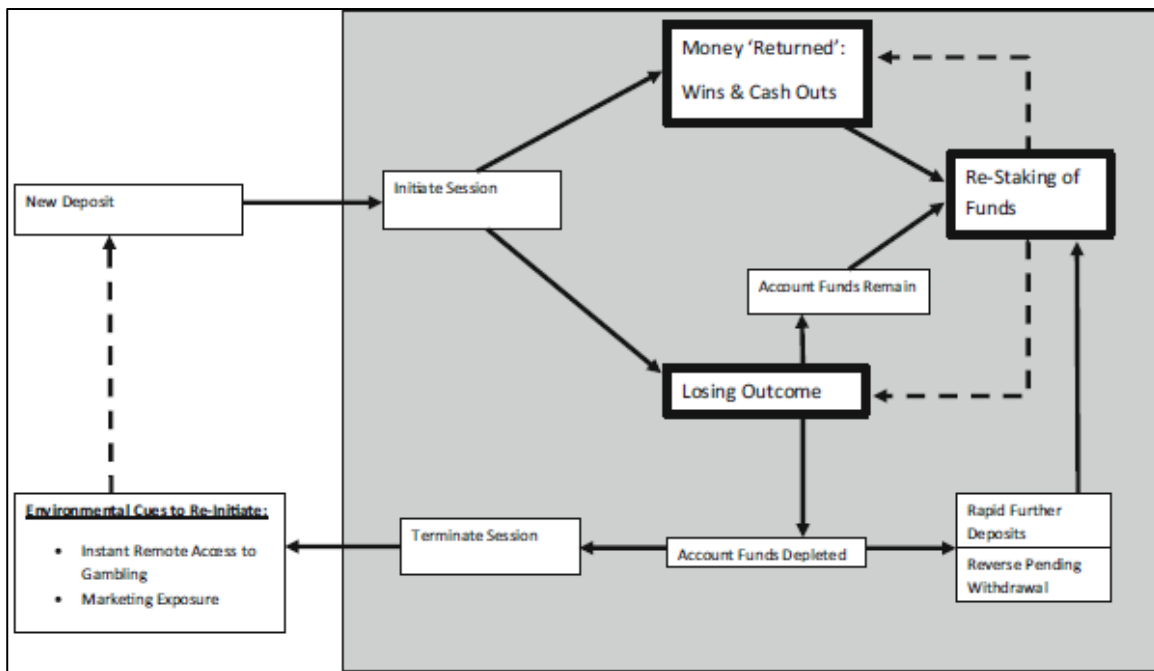
Kansainväliset peliyritykset toimivat siis yli alueellisten, kulttuuristen ja taloudellisten rajojen. Digitaalisen pelaamisen lisääntyminen näin ollen siis mahdollistaa kansainvälisille internetissä toimiville peliyrityksille alueellisen laajenemisen. Suomalaisessa rahapelimonopolissa toimintaa taas säätelevät lainsäädännössä rahapelaamiselle asetetut ehdot ja säädökset. Monopolijärjestelmä on sidottu poliittiseen ja taloudelliseen aluekokonaisuuteen, vaikka toimintakenttänä on sama järjestelmä, jolla myös kansainväliset peliyhtiöt toimivat. Kilpailuetu tiukentuneessa kilpailutilanteessa on siis kansainvälisten peliyhtiöiden puolella.

Digitaalisen rahapelaamisen lisääntyntä suosiota on perusteltu 24/7 -saavutettavuudella ja käytön helppoudella. Digitaalinen pelaaminen ei kuitenkaan poissulje perinteistä kivijalkapelaamista, vaan tutkimusten perusteella eri muodot tukevat toisiaan rahapelaamisen pelikanavana.

Sosio-demografisia piirteitä tarkasteltaessa on havaittavissa eroja online-pelaajan ja fyysisiä pelipaikkoja suosivan pelaajan välillä. Tyypillinen digitaalisia pelikanavia ensisijaisena pelikanavana suosiva pelaaja on urheiluvedonlyöntiä, pokeria ja kasinopelejä pelaava alle 40-vuotias mies. Naisille on ominaista suosia sosiaalisilta ominaisuuksiltaan kiinnostavampia pelejä, kuten Bingoa ja elektronisia raha-automaatteja. Sukupuolen välisiä eroja tarkastellessa miesten osuus digitaalisesta pelaamisesta on noin kaksi kertaa suurempaa kuin naisten. Castren ym. (2018) ovat tutkineet rahapelaajien pelikäyttäytymistä ja sukupuolien välisiä eroja rahapelaamisessa perustuen väestötutkimuksilla vuosina 2007, 2011 ja 2015 kerättyyn aineistoon suomalaisten rahapelaamisesta. Tutkimuksen perusteella voidaan havaita naisten digitaalisen rahapelaamisen lisääntyneen. Vastaavanlaista kehitystä on ollut havaittavissa myös esimerkiksi Isossa-Britanniassa.

Kivijalkapelaamista suosivat ovat iältään keskimäärin vanhempia ja matalammin koulutettuja kuin verkkopelaajat sekä tietotekniikan käyttöominaisuuksiltaan heikommassa asemassa. Rahapelaamisen kulutuksessa ja pelikertojen määrässä verkkopelaajien rahapelaamisen on havaittu olevan suurempaa ja toistuvampaa verrattuna fyysisiä pelikanavia suosiviin pelaajiin. Tämä on helppo selittää verkkoympäristössä tapahtuvan pelaamisen helpolla saatavuudella, jolla on havaittu olevan yhteys lisääntyneeseen ongelmalliseen pelaamiseen (Gainsbury 2012). Cotte ja Latour (2009) vertailevat artikkelissaan *Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling* rahapelaamisen aiheuttaman kulutuskokemuksen merkityksiä säätelyn alla olevan fyysisen pelikasinon ja säätelemättömässä tilassa kotoa tapahtuvan verkkorahapelaamisen välillä. Merkittävimmät erot verkkoympäristöä suosivan ja kasinoympäristöä suosivan pelaajan välillä muodostuu rahapelaamisen pelaajalle tuottaman sosiaalisen merkityksen muodossa. Kasinoympäristöä suosivalle pelaajalle irtautuminen arjesta sekä kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa ja pelaamisen tuottamien elämyksien jakaminen on ensisijaisen tärkeää, kun taas verkkoympäristöä suosiva pelaaja nostaa esille pelaamisen helppouden sekä anonyymiteetin merkityksen.

Verkkoympäristössä tapahtuva urheiluvedonlyönti on muuttanut viimeisen viiden vuoden aikana luonnettaan yhä nopeatempoisemmaksi suoratoistopalveluiden ja reaaliaikaisten tulosseurantapalveluiden ansiosta sekä mobiiliteknologian tehdessä vedonlyönnin ja urheilutapahtuman seuraamisen pelaajan näkökulmasta mielenkiintoisemmaksi. Monien verkkoympäristössä toimivien peliyhtiöiden urheiluvedonlyönnin pelialustat mahdollistavat *cash out*- ominaisuuden, live-vedonlyönnin sekä oteluaikaisten, pelin sisällä tapahtuvien tapahtumien vedonlyönnin eli niin kutsutun *micro-event*-veikkauksen. Nämä ominaisuudet yhdistettynä vaivattomaan rahansiirtoon, jossa rahan todellisen arvon ymmärryksen menettäminen on mahdollista, voi aiheuttaa vedonlyöntikierteen, jossa jo sijoitettuja hävittyjä pelipanoksia yritetään voittaa takaisin hallitsemattomalla pelaamisella. Modernille digitaaliselle vedonlyönnille on myös ominaista jatkuvasti kasvava pelikohdetarjonta sekä pelattavana olevien ammattilaissarjojen ja yhä lisääntyvissä määrin amatöörisarjojen pelikohteiden maantieteellinen sijoittuminen ympäri maapalloa ja eri aikavyöhykkeitä. Tämä mahdollistaa kiinteäkertoimisen vedonlyönnin sekä nopeatempoisen live-vedonlyönnin käytännössä ympäri vuorokauden lisäten pelistuntojen määrää sekä kestoa ja pelaamiseen käytettävien rahatalletusten määrää. Vedonlyöntikierteen toimintamalli on hyvin yksinkertainen ja yhteydessä ongelmallisen rahapelaamisen kehittymiseen. Digitaalisen pelaamisen helppo saavutettavuus yhdessä nopeatempoisen pelin, rahansiirtojen sekä uudelleen panostuksen kanssa on havainnollistettu kuvassa 5 (Parke ja Parke 2019).



Kuva 5. Vedonlyöntikierteen muodostuminen nopeatempoisessa urheiluvedonlyönnissä (Parke ja Parke 2019, 1346).

5.6 Urheiluvedonlyönti osana rahapelaamista

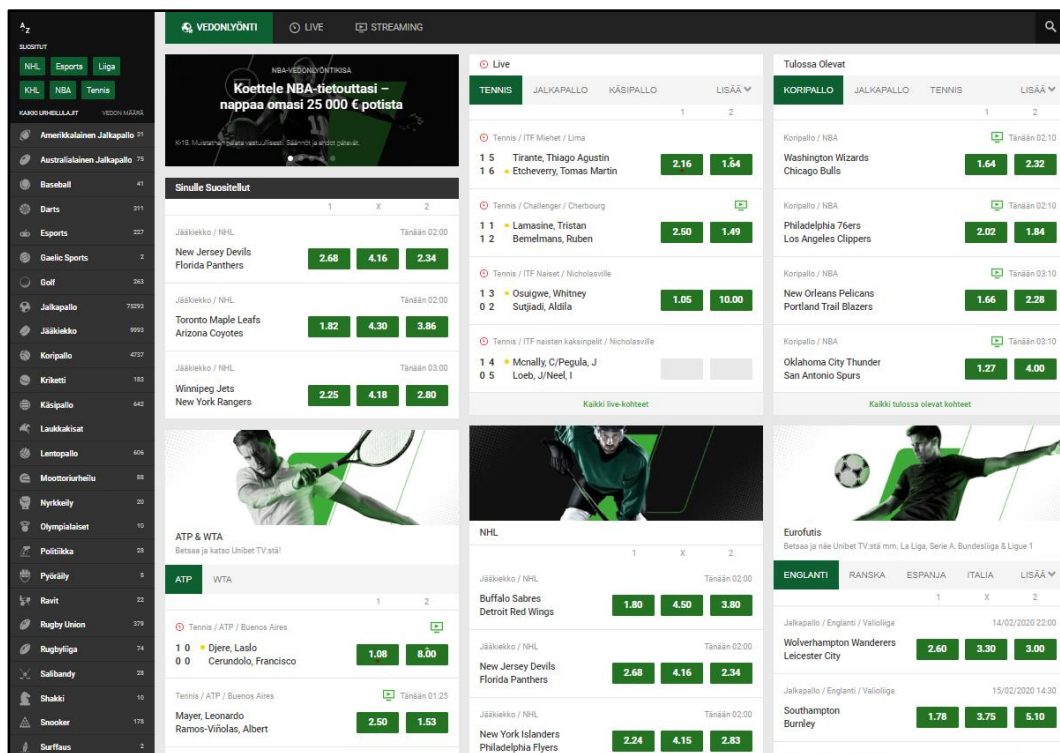
Urheiluvedonlyönti on lyhyesti määriteltynä rahapelaamista, jossa pyritään arvioimaan urheilutapahtumien lopputuloksia (Vuoksenmaa ym. 1999; Vuoksenmaa 2016). Urheiluvedonlyönti luokitellaan kuuluvaksi taitopeleihin, jossa omalla tiedolla ja taidolla on vaikutusta siihen, onko pelaaminen voitollista vai tappiollista. Verrattuna onnenpeleihin, vedonlyönnissä pelaajalla on omilla valinnoillaan ja taidoillaan mahdollisuus vaikuttaa pitkällä aikavälillä toteutuneeseen palautusprosenttiin suhteessa pelintarjoajaan. Onnenpeleissä lopputulos puolestaan pohjautuu puhtaaseen sattumaan ja riittävän pitkällä aikavälillä tarkasteltuna pelin palautusprosentti on aina pelintarjoajan puolella. Kun vedonlyönnin merkityksen asettaa itselleen oikeaan mittakaavaan rahallisesti, tunteellisesti ja ajankäytöllisesti, se antaa harrastajalleen paljon älyllistä haastetta ja oppimisen kautta saavutettavia elämyksiä, otteluaikaisen jännityksen ja voittamisen tuoman mielihyvätunteen lisäksi (Vuoksenmaa 2016).

Nykyaikaisen urheiluvedonlyönnin voidaan katsoa rantautuneen Suomeen vuonna 1940, jolloin Suomen valtakunnan urheiluliitto, Työväen urheiluliitto sekä Suomen palloliitto muodostivat ensimmäisen Suomessa urheiluvedonlyöntiä tarjoavan Oy Tippaustoimisto Ab:n, jonka urheiluvedonlyöntitarjontaa käynnistyi syyskuussa 1940 Vakioveikkauksella. Veikkaus alkoi lisätä urheiluvedonlyönnin pelitarjontaa 1990-luvulla uusien pelimuotojen rantautuessa pelimarkkinoille. Kiinteäkertoaminen

Pitkäveto lisättiin pelivalikoimaan vuonna 1993, muuttuvakertoimiset Tulosveto ja Voittajaveto vuonna 1994 sekä Moniveto vuonna 1998. Nykypäivänä äärimmäisen suosituksi pelimuodoksi nousut live-vedonlyönti avautui pelattavaksi jo vuonna 2004. Urheiluvedonlyönti oli pitkään hevosurheilun ohella Veikkauksen tärkein markkinasegmentti ja vasta vuonna 2007 arvontapelit nousivat pelivolyymitaan suuremmaksi pelimuodoksi verkkopelaamisessa (Karekallas ym. 2014). Urheiluvedonlyönti rahapelaamisen muotona on Suomessa hyvin vähän tutkittu aihe ja julkaisujen määrä vähäinen, vaikka kaupallinen urheiluvedonlyönti alkoi Suomessa jo 1940-luvulla. Ensimmäinen urheiluvedonlyöntiä käsittelevä teos *Suuri rahapelikirja* julkaistiin vuonna 1993 (Pietilä ym. 1993), *Vedonlyöjän opas* vuonna 1995 (Manner 1995), *Urheiluvedonlyönti: voittajan opas* vuonna 1999 (Vuoksenmaa ym. 1999) ja *Pelaajalta pelaajille* vuonna 2016 (Vuoksenmaa 2016).

Urheiluvedonlyönnin leviäminen koko kansan suosituksi pelimuodoksi on malliesimerkki maantieteilijä Torsten Hägerstrandin 1950-luvulla esittelemästä innovaatioiden spatiaalisesta leviämisteoriasta, jota Karekallas ym. (2014) käsittelevät artikkelissaan *Diffusion and learning: twenty years of sports betting culture in Finland*. Varhaisessa leviämisvaiheessa 1990-luvulla Pitkävedon tullessa Veikkauksen pelitarjontaan, vedonlyönnin leviämisessä oli tärkeänä tekijänä tartuntadiffuusio harvalukuisten vedonlyöjien sosiaalisten verkostojen kautta suurimmissa kaupungeissa. Veikkauksen asiainmiesverkoston myyntipisteiden kautta urheiluvedonlyönti levisi hierarkkisen diffuusion periaatteiden mukaisesti ydinalueilta pienempiin keskuksiin ja 1990-luvun lopulla erityisesti Veikkauksen verkkopelaamisen avauduttua vuonna 1997 urheiluvedonlyönti oli ihmisten tietoisuudessa kaikkialla Suomessa (Karekallas ym. 2014).

Nykypäivänä urheiluvedonlyönnin pelimahdollisuudet ovat laajentuneet valtavasti kansainvälisten pelintarjoajien tullessa mukaan pelimarkkinoille digitaalisen pelaamisen muodossa ja tänä päivänä pelattavien kohteiden määrä lasketaan kymmenissä tuhansissa (Kuva 6). Vertailun vuoksi mainittakoon, että Veikkauksen aloittaessa Pitkävedon tarjonnan urheiluvedonlyönnissä 1993 pelikohteiden määrä oli rajoitettu neljäänkymmeneen kohteeseen viikossa. Jalkapallo on urheiluvedonlyönnissä kuningaslaji, jossa eurooppalaiset huippusarjat tarjoavat eniten pelikohteita, samoin Pohjois-Amerikan ammattilaispallolisarjat NHL, MLB, NBA sekä NFL. Amerikkalaisen jalkapallon Super Bowl onkin vedonlyönnin pelivaihdoltaan ylivoimaisesti suurin järjestettävä urheilutapahtuma. Kamppailulajeista nyrkkeilyn titteliottelut sekä vapaaotteluorganisaation UFC:n järjestämät mestaruusottelut keräävät suoratoistopalveluiden *pay per view*-periaatteen avulla miljoonayleisön ja ovat merkittäviä urheiluvedonlyöntitapahtumia (British boxing news 2018; ESPN 2019).



Kuva 6. Unibetin urheiluvedonlyöntisivustolla on hyvin kattava valikoima erilaisia vedonlyöntikohteita ja pelattavien kohteiden määrä lasketaan tuhansissa (Unibet 2020).

Suomalaisille urheiluvedonvedonlyöjille jääkiekkosarjojen pelaaminen on luonteenomaista, johtuen jääkiekon vahvasta asemasta suomalaisessa urheilukulttuurissa. Kotimainen SM-liiga onkin Veikkauksen seuratuin ja pelatuin urheilusarja. Yksittäisistä urheilutapahtumista Suomen jääkiekkomaa-joukkueen MM-ottelut keräävät paljon huomiota. Mielenkiintoista on seurata Suomen jalkapallomaa-joukkueen historiallisen ensimmäisen arvoturnauskisapaikan merkitystä urheiluvedonlyönnin pelivaihdolle vuoden 2020 EM-turnauksen aikana. Todennäköisesti kyseisissä otteluissa tullaan rikko-maan Veikkauksen kaikkien aikojen yksittäisten pelikohteiden pelivaihto. Myös yksittäisten huippu-urheilijoiden merkitys suomalaisten vedonlyöntikäyttäytymiseen on merkittävä. Norwich Cityn suo-malaishyökkääjän Teemu Pukin erinomaiset otteet Englannin jalkapallon ylimmällä sarjatasolla Va-lioliigassa ovat lisänneet suomalaisten kiinnostusta urheiluvedonlyöntiä kohtaan (mtv uutiset 2019).

Erityisen suosituksi urheiluvedonlyönnin muodoksi nykypäivänä on muodostunut reaaliaikainen live-vedonlyönti pelikohteena olevan urheilutapahtuman reaaliaikaisista tapahtumista. Osa pelintar-joajista kutsuu tätä pelimuotoa termillä *In-Play betting*, osa termillä *Live betting*. Veikkaus lisäsi Live-vedonlyönnin pelitarjontaan 2004 ja oli merkittävässä roolissa kyseisen pelimuodon kehittämi- sessä. Live-vedonlyönnissä on mahdollista veikata esimerkiksi käynnissä olevan ottelutapahtuman lopputulosta, seuraavan maalin tekijää tai jalkapallossa ottelun kulmapotkujen ja varoitusten määrää.

Live-vedonlyönti on myös luonteeltaan nopeatempoisempaa kuin perinteisempi kiinteäkertoiminen ennen ottelutapahtuman alkua tapahtuva vedonlyönti.

Pelikohteena olevan urheilutapahtuman reaaliaikainen live-vedonlyönti pienentää vedonvälittäjän etua suhteessa pelaajaan ja samalla kasvattaa pelintarjoajan virhemarginaalia kerroinasettelussa. Tämän vuoksi live-vedonlyönti on noussut erittäin suosituksi vedonlyönnin muodoksi. Esimerkiksi kansainvälisistä verkkoympäristössä toimivista peliyhtiöistä Bet365 mainitsee kyseisen pelimuodon kattavan noin 80 % koko urheiluvedonlyönnin pelaamisesta (Griffiths ja Gillick 2018). Vuoksenmaan (2016) mukaan live-vedonlyönti kattaa noin 70 prosenttia Euroopan suurimpien urheiluvedonvälittäjien pelivaihdosta. Live-vedonlyönnin varjopuolena on pelimuodon nopeatempoisuudesta johtuva kasvava hallitsemattoman pelaamisen ja peliongelman muodostumisen riski (Parke ja Parke 2019).

Toinen urheiluvedonlyönnissä nykypäivänä vallitseva trendi on aasialaisten tasoitusvetojen lisääntyminen verkkoympäristössä toimivien peliyhtiöiden urheiluvedonlyöntitarjonnassa. Nimensä mukaisesti aasialaiset tasoitusvedot ovat kehittyneet aasialaisessa vedonlyöntikulttuurissa ja levinneet Eurooppaan 2000-luvun aikana erityisesti eri maihin muuttaneiden kiinalaisyhteisöjen keskuudessa. Vedonlyöntiyhtiöille aasialaiset tasoitusvedot tarkoittavat pienempää voittomarginaalia, kun taas vedonlyöjälle korkeaa lähes 98 % palautusprosenttia. Vedonlyöntiyhtiöt yrittivät hidastaa aasialaisten tasoitusvetojen rantautumista Euroopan pelimarkkinoille, mutta lisääntynyt verkkoympäristössä tapahtuva pelaaminen pakotti Euroopan pelimarkkinoita hallitsevat peliyhtiöt hyväksymään pelimuodon osaksi pelivalikoimaa. Muuten pelipanokset olisivat karanneet muualle (Vuoksenmaa 2016).

Mobiilipelaaminen on lisännyt urheiluvedonlyönnin suosiota viime aikoina huomattavasti. Urheiluvedonlyönnin on arvioitu kattavan noin 37 % vuotuisesta digitaalisesta pelaamisesta Euroopassa (Gillick ja Griffiths 2018). Veikkauksen järjestämästä rahapelaamisesta urheiluvedonlyönti kattaa noin 25 prosenttia (Veikkaus 2018). Myös virtuaalinen vedonlyönti on tullut osaksi verkkoympäristössä toimivien rahapeliyritysten pelitarjontaa. Esimerkiksi Veikkauksen pelipalvelussa on mahdollista pelata virtuaalista vedonlyöntiä muun muassa jalkapallo-otteluista, autourheilusta sekä hevosurheilusta. Virtuaalisella vedonlyönnillä ei ole mitään yhteistä urheiluvedonlyönnin kanssa, sillä kyseisissä virtuaalivedoissa lopputulos on täysin ennalta arvottu ja pelin mahdollista viihdearvoa nostattaa viime vuosikymmeneltä tuttu pelin visualisoimiseen käytettävä grafiikka.

Urheiluvedonlyönnissä käydään käytännöllisesti katsoen kauppaa ennustamalla ottelutapahtuman lopputulosta. Pelintarjoaja tarjoaa kohteelle kertoimen eli hinnan ja vedonlyöjä saa päättää, ostaako hän kohteen pelintarjoajan asettamalla hinnalla. Pelikohteiden kertoimet muodostuvat vedonvälittäjän arvioimista todennäköisyyksistä kohteelle. Kertoimet ovat todennäköisyyksien käänteis-

arvioita, joista pelintarjoaja pidättää oman osuutensa, jota kutsutaan marginaaliksi. Hyvin yleisesti käytetty esimerkki vedonlyönnin kertoimenasettelusta on kolikonheitto. Kolikonheitossa kruunan ja klaavan todennäköisyys on puolet eli 50 %, koska kolikolla on kaksi puolta. Ilman vedonvälittäjän marginaalia kohteen kerroin olisi $2/1 = 2,00$. Riippuen vedonvälittäjän marginaalista kohteen kertoimeksi muodostuu siten esim. 5 % marginaalilla 1,90 (Vuoksenmaa 2016).

Urheiluvedonlyönnissä Vuoksenmaa ym. (1999, 48) on luokitellut neljä erilaista pelaajakategoriaa:

1) Huvipelaajat hakevat vedonlyönnistä ensisijaisesti jännitystä. Pelikohteet eivät ole tarkoin harkittuja. Huvipelaajalle vedonlyönti on ensisijaisesti viihdettä ja elämyksiä ilman suurempaa vedonlyöntiin perehtymistä, pelikassan hallintaa tai pelistrategioiden noudattamista. Vedonlyöntiin sijoitettu raha on hinta, jonka huvipelaaja on valmis maksamaan harrastuksestaan.

2) Harrastajat luulevat pystyvänsä voitolliseen pelaamiseen omaan asiantuntemukseen ja yksinkertaisiin pelistrategioihin luottaen. Pelaamisessa korostuu sen viihteellisyys ja mahdollisen voiton osuessa kohdalle oman tietotaidon merkitys sen saavuttamisessa. Huvipelaajien ja harrastajien osuus on ylivoimaisesti suurin suomalaisista urheiluvedonlyönnin pelaajista. Huvipelaajille ja harrastajille on yhteistä se, että pidemmällä aikavälillä tarkasteltuna vedonlyönti on tappiollista.

3) Puoliammattilaisille on luonteenomaista järkevä pelikassan hallinta sekä pelaaminen. Puoliammattilaisiksi luokiteltavat pelaajat pelaavat vain järkeviä kohteita perustuen tietoon, eivätkä anna tunteelle valtaa kohdevalinnoissa ja näin ollen välttävät epävarmojen kohteiden pelaamista. Puoliammattilaiset pystyvät käsittelemään tietoa ja näin ollen välttävät asettamissaan vedoissa selkeiden virheiden tekemistä.

4) Ammattilaiset ovat ylivoimaisesti pienin joukko vedonlyöjien pelaajakategorioista. Heidän pelaamisensa on voitollista. Heidät erottaa muista kategorioista erinomainen pelikassanhallinta sekä paineen- ja riskinsietokyky.

6 Motiivit rahapelaamisen taustalla

6.1 Motiivi ja motivaatio sekä motivaatioteoriat

Kuten jo tämän tutkimuksen johdannossa toin esille, yleisesti hyväksyttyä vastausta siihen, miksi ihmiset pelaavat rahapelejä, ei ole olemassa. Rahapelaamisen taustalla olevia syitä kartoittaessa herää kysymys siitä, miksi rahapelaaminen on ollut niin suosittua ihmisten keskuudessa läpi historian, ottaen huomioon sen tosiseikan, joka on rahapelaamiselle luonteenomaista. Pelaamisen lopputulos on

hyvin todennäköisesti tappiollinen. Sulkusen ym. (2019) mukaan yksi tekijä rahapelaamisessa säilyy muuttumattomana, vaikka rahapelaamisen mahdollisuudet ja tarjonta kasvavat koko ajan: loppujen lopuksi pitkällä aikavälillä rahapelaamista tarkastellessa pelintarjoaja voittaa aina.

Vedonlyönti ja rahapelaaminen ovat äärimmäisen vaikea keino kasvattaa varallisuutta tai rikastua ja pitkällä aikavälillä tarkasteltuna vain hyvin pieni osuus pelaajista pystyy edes voitolliseen pelaamiseen. Rahapelaamisen motiiveja kartoittaessa on tärkeää nostaa esille se viihdearvo, mitä rahapelaaminen tuottaa kuluttajalleen verrattuna taloudellisiin tavoitteisiin (Vuoksenmaa 2016). Peltonen ja Ruohotie (1987) mainitsevatkin, että yksilön toimintaa ohjaavien motiivien muodostumisessa taustalla vallitsee yhden sijaista useampia. Tämä pätee myös rahapelaamiseen, kun tarkastellaan taustalla olevia syitä miksi yksilö pelaa rahapelejä. Motiivit luokitellaan yleisesti kuuluviksi biologisiin, sosiaalisiin ja psyykkisiin motiiveihin taustalla vallitsevien tekijöiden vaikutuksesta.

Rahapelaamisen taustalla vaikuttavat motiivit lokeroituvat vahvasti psyykkisten motivaatioiden alle. Ihmisen tarpeita on luokiteltu perustuen etenkin Maslowin (1943, 1954, 1968) viisiportaiseen tarvehierarkiaan. Maantieteessä erityisesti matkailumaantieteilijät ovat käyttäneet Maslowin tarvehierarkiaa hyväkseen tutkiessaan syitä matkailulle ilmiönä. Yhdeksi keskeisimmistä matkailun motivaatiotekijöistä muodostuukin tarve irrottautua arkirutiineista (Kellerman 2014). Rahapelaamisen motiiveja tarkastellessa yksi merkittävimmistä vetovoimatekijöistä on pelaamisen avulla saavutettava irtautuminen hetkeksi arjesta sekä pelien tarjoamat älylliset haasteet (Binde 2013). Näin ollen rahapelaamisen voisi luokitella kuuluvan Maslowin tarvehierarkian ylimmille tasoille, jotka ovat itsensä toteuttamisen tarve (*self actualization*) sekä arvostuksen tarve (*esteem*).

Yksi selitys sille, miksi rahapelejä pelataan negatiivisesta loppuolettamasta huolimatta, on pelaajien esimerkiksi rahapelien mainonnan välityksellä muotoutuneet vääristyneet käsitykset todennäköisyyksistä. Rahapelaamisen peruslogiikka on kuitenkin se, että etu pelitilanteessa on aina pelintarjoajan puolella. Rahapelaamisen taustalla olevia motivaatioita ei voi siis perustella rationaalisesti erityisesti siinä tapauksessa, jos rahapelaamisen ensisijaisena motivaationa pidetään mahdollista voittoa ja sen myötä oman varallisuuden kasvattamista. Lähtökohtaisesti esimerkiksi onnenpelejä tarkastellessa, rationaalisesti toimiva pelaaja voi omalla pelikäyttäytymisellään vaikuttaa ainoastaan tappion minimointiin johtuen onnenpelien yleisestä luonteesta (Alkio 2015).

Nykyään suurimmalla osalla rahapelaamisen olennaisimmat syyt liittyvät kuitenkin pelaamisen tuottamaan mielihyvään ja viihdearvoon. On huomattavasti mielenkiintoisempaa seurata urheilutapahtumaa, kun on asettanut rahapanoksen ottelun lopputuloksesta. Rahapeleihin liittyvät viihde- ja

mielihyväspektit korostuvat vertailtaessa rahapelejä muihin peleihin. Erilainen viihteellinen rahapelaaminen ajanvietteenä lisääntyä tällä hetkellä voimakkaasti (Alkio 2015).

Rahapelaamisen asema on siis viime aikoina muuttunut yhteiskunnassamme. Vaikka rahapelit ovat luonteeltaan säädeltyjä ja valvottuja, asenteet rahapelaamista kohtaan ovat 2000-luvulla sekä Suomessa että maailmalla muuttuneet selvästi avoimempaan ja hyväksyvämpään suuntaan. Kuvaavaa asennemuutokselle rahapelaamista kohtaan on se, että nykyisin rahapelit ovat yksi nopeimmin kasvavista vapaa-ajan harrastuksiin liittyvistä toimialoista. Rahapelaamisen suhde kuluttamiseen poikkeaa kuitenkin olemukseltaan muista kulutusaktiviteeteistä, joista maksetaan jokin tietty ennalta määritelty hinta. Rahapeliä ollessa kyseessä kuluttamisen hinnan sijasta puhutaankin hyvin yleisesti häviämisestä (Cotte 1997).

Rahapelaamisen taustalla on selvästi havaittavia vetovoimatekijöitä, jotka vaikuttavat siihen, miksi pelaaja pelaa rahapelejä. Pelaamisen taustalla olevat syyt saattavat olla subjektiivisia, mutta kun asetetaan rahapelaaminen laajempaan kontekstiin, huomionarvoista on pelaamisen hedonistista ja elämyksellisyyttä korostava luonne kuluttamisena. Rahapelaamisen motivaatiotekijöihin olennaisesti liittyvän suuresta voitosta unelmoinnin ja haaveilun voidaan luokitella kuuluvaksi Campbellin (1987) esittelemään käsitykseen modernista hedonismista. Campbellin hedonistisen toimintateorian mukaan hedonistinen toiminta on käyttäytymistä, jossa nautintoa tavoitellaan tietoisesti ja itsetarkoituksellisesti (Matilainen 2018).

Pelaamisen taustalla olevat motiivit vaihtelevat yksilöiden kohdalla. Joidenkin kohdalla päävoiton ja suuren rahasumman voittaminen toimii ainoana syynä pelaamiselle ja tietynlaisen pelityypin suosimiselle. Toisille taas pelaamisen luoma sosiaalinen merkitys ja vuorovaikutus muiden henkilöiden kanssa voi olla ensisijainen syy pelaamiselle. Älyllinen haaste ja pelintarjoajan voittaminen omaa tietoa ja taitoa hyödyntäen puolestaan kiehtoo erityisesti taitopelaajia. Toisaalta pelaamisesta voidaan myös hakea hetkellistä pakotietä arkiympäristöstä pelaamisen tuoman jännityksen muodossa (Binde 2013; Flack ja Stevens 2019).

Rahapelaamisen taustalla vallitsevia motiiveja kartoittaessa on tärkeää huomioida se perustotuus, että rahapelaamisessa toiminnan keskiössä on aina raha. Rahan voittaminen on rahapelityypistä huolimatta keskeisimmässä asemassa rahapelaamisessa (Binde 2013). Tarkasteltaessa pelaamisen taustalla olevia motiiveja, on syytä huomioida pelaamisen eri muotojen (onnenpelit vs. taitopelit) merkitys rahapelaajalle. Motiivi pelaamisen taustalla voi olla pelkän rahan voittamisen lisäksi myös muun muassa pelin tuottama viihdearvo. Vuoksenmaa (2016) määrittelee rahapelaamisessa rahan välineeksi,

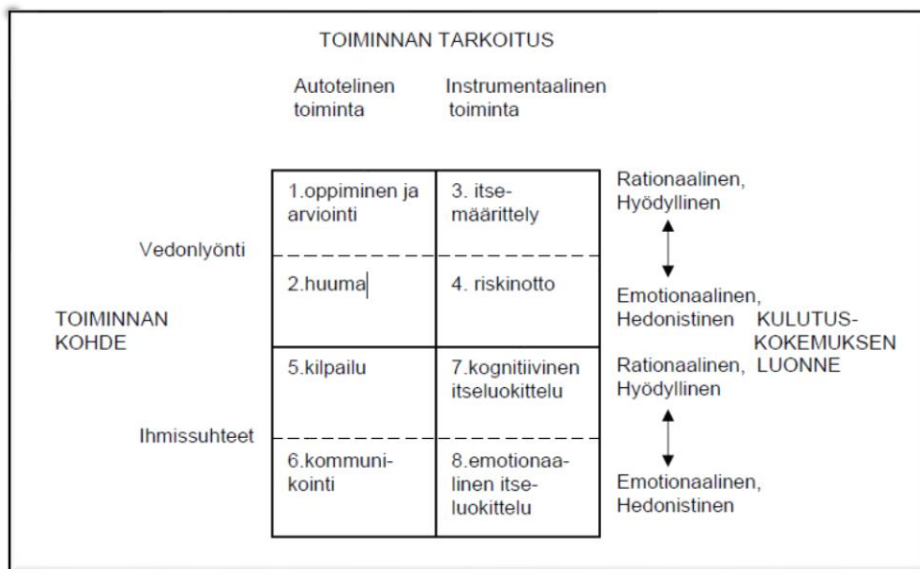
jolla on tietty väline- ja vaihtoarvo. Rahan välinearvo vaihtelee riippuen rahapelaamisen taustalla vallitsevista motiiveista eikä sen pitäisi muuttua itseisarvoksi rahapelaamisessa.

Cotten (1997) mukaan erityisesti harrastepelaajan näkökulmasta rahapelaamista tarkasteltaessa pelien tuoma viihdearvo nousee ensisijaiseksi motiiviksi rahapelaamiselle, rahan toimiessa kuitenkin merkittävänä yllyttäjänä pelipäätöksen syntymiselle. Salosen ym. (2019) toteuttamassa rahapelikyselyssä vuonna 2017 Pirkanmaalla, Uudellamaalla sekä Kymenlaaksossa asuvista rahapelaamista harjoittaneista suomalaisista yli puolet ilmoitti pelanneensa rahapelejä ensisijaisesti rahan voittamisen toivossa ja kolmannes vastaavasti jännityksen, ajanvietteen tai pelaamisen tuottaman viihdearvon vuoksi. Suomessa erityisen suosittujen lottopelien voidaan luokitella olevan viihdearvoltaan matalia, mutta niissä on usein hyvin suuri mahdollinen voitto suhteessa asetettuun panokseen. Siksi voiton lähes olemattomasta todennäköisyydestä huolimatta lottopelejä tai muita onnenpelejä pelaavien henkilöiden pääasiallinen motiivi toiminnalleen on juuri rahan voittaminen, haave äkillisestä rikastumisesta ja taloudellisesta riippumattomuudesta.

Rahan voittamisen sekä toiveen nopeasta rikastumisesta on esitetty olevan pääasiallinen pelaamisen motiivi erityisesti pelaajilla, jotka sosioekonomisilta ominaisuuksiltaan ovat vanhempia, vähemmän koulutettuja tai muuten epävarmemmassa taloudellisessa tilanteessa. Sen sijaan esimerkiksi erilaiset taitopelit kuten urheiluedonlyöntipelit, hevosurheilu ja pokeri kiinnostavat pelaajia, joiden pelaamisen pääasiallinen motiivi saattaa syntyä muusta kuin ensisijaisesti rahan voittamisesta. Rahapelejä niiden tuottaman viihdearvon vuoksi pelaavien pelaajien on luokiteltu olevan usein nuorempia, korkeammin koulutettuja sekä varmemmassa taloudellisessa tilanteessa kuin pelkän rahan voittamisen vuoksi pelaavien pelaajien. (Aasved 2003).

6.2 Rahapelaamisen motivaatiot Cotten mukaan

June Cotten (1997) artikkeli *Changes, trances and lots of slots: gambling motives and consumption experiences* käsittelee hänen tekemäänsä havainnointitutkimusta satunnaisten kasinokävijöiden pelikäyttäytymisestä viihderahapelaamisen näkökulmasta. Aineistonkeruumenetelmänä tutkimuksessaan Cotte käytti etnografista pelitapahtumaan osallistuvan henkilön havainnointia. Cotte erotteli tutkimuksessaan satunnaisten kasinopelaajan pakonomaisesti pelaavasta pelaajasta ennalta määrättyjen kriteerien täytyttyessä. Satunnaiselle pelaajalle ominaista oli pieni panoskoko, useiden automaattien ja pöytäpelien pelaaminen sekä taukojen pitäminen pelaamisen välissä. Cotte hyödynsi tutkimuksessaan Holtin (1995) luomia kulutustypologioita ja näiden pohjalta rakensi oman mallinsa rahapelaamisen motiiveista kulutuskokemuksen kautta (Kuva 7).



Kuva 7. Cotten luokittelu rahapelaamisen motiveista ja kulutuskokemuksen luonteesta (Cotte 1997, 392).

Cotten (1997) mukaan rahapelaamisen motiivit voidaan luokitella kolmeen eri kategoriaan:

- 1) Taloudellisten motiivien taustalla on mahdollisuus voittaa rahaa tai saada takaisin voittoina aikaisemmin pelaamiseen hävitty varallisuus. Taloudelliset motiivit lisäävät pelaamiseen sisältöä ja tekevät peliin osallistumisen henkilökohtaisesti tärkeäksi.
- 2) Symbolisten motiivien mukaan rahapelaaminen voidaan nähdä symbolina riskinotolle tai toisaalta muiden ihmiselle luonteenomaisten tarpeiden, kuten rakkauden ja seksuaalisten tarpeiden korvaajana.
- 3) Hedonistiset motiivit rahapelaamisessa ovat keino itsetunnon kohottamiseen tai luonteen vahvistamiseen. Rahapeleistä haetaan jännitystä ja mielihyvää. Osalle pelaajista pelkkä pelaamiseen osallistuminen luoma ilo täyttää hedonististen motiivien kriteerit.

Mallissa kulutuskokemuksen hedonistisella /emotionaalisella ja rationaalisella / hyödyllisellä luonteella tarkoitetaan pelaajan suhtautumista rahapelaamiseen joko tunneperäisesti tai järkipäisesti, ja ilmenee siinä, luokitellaanko peli kuuluvaksi ominaispiirteidensä perusteella onnenpeleihin vai taitopeleihin (Cotte 1997).

Toiminnan tarkoitus jakautuu autoteliseen ja instrumentaaliseen toimintaan, jossa autotelinen toiminta nähdään toiminnaksi, jota tehdään itse toiminnan vuoksi ja on toiminnan päämäärä. Instrumentaalinen toiminta pyrkii saavuttamaan muita päämääriä, joiden saavuttamiseksi rahapelaamista käytetään hyväksi (Cotte 1997).

Toiminnan kohde jakautuu mallissa vedonlyöntiin ja ihmissuhteisiin keskittyviin toimintoihin. Vedonlyöntiin suuntautuneiden toimintojen motiivit keskittyvät ensisijaisesti rahapelaamiseen ja muodostuvat henkilökohtaisista lähtökohdista. Ihmissuhteisiin kohdistuvassa toiminnassa pelaaja määrittää omaa asemaansa suhteessa muihin vedonlyöjiin ensisijaisesti pelaamiseen liittyvien ja pelaamisen kautta muodostuneiden ihmissuhteiden kautta (Cotte 1997).

1) Oppiminen ja arviointi: pelikokemus on oppimistilaisuus, jossa yksilön on mahdollista harjoittaa itseään ja taitojaan ja näin ollen kehittyä paremmaksi pelaajaksi ja löytää paras tapa harjoittaa rahapelaamista esimerkiksi urheiluviedonlyönnissä. Pelin luomaa kokemusta on mahdollista vertailla muihin itselle tärkeisiin kokemuksiin sekä vertailla muiden pelaajien kanssa.

2) Huuma: rahapelaaminen tarjoaa mahdollisuuden vahvoihin tunnekokemuksiin sekä elämyksiin, jotka koetaan tunnetilojen äkillisinä muutoksina. Rahapelaamisen avulla luodaan mahdollisuus unelmointiin ja fantasioihin.

3) Itsemäärittely: pelaamisen kautta tutkitaan ja määritellään omaa persoonaa yhdistämällä rahapelien ominaisuuksia persoonallisuuteen. Cotten (1997) mukaan näin on mahdollista luokitella kolme erilaista toisistaan poikkeavaa ihmistyyppiä a) vaihtelunetsijät, b) kapinalliset, c) ammattilaiset.

4) Riskinotto: pelaaminen mahdollistaa symbolisen riskinoton. Rahapelaamisen avulla riskin ottaminen on mahdollista, kun taas muilla elämänalueilla riskien ottamista halutaan minimoida ja välttää.

5) Kilpailu: rahapelaaminen mahdollistaa kilpailun esimerkiksi urheiluviedonlyönnissä pelintarjoajaa tai pokerissa toisia pelaajia vastaan.

6) Kommunikointi: rahapelaaminen nähdään sosiaalisena tapahtumana, jonka tarkoitus on sosiaalinen kanssakäyminen ja vapaa-ajan viettäminen ystävien kanssa. Pelaamiskokemus nähdään huvina, joka halutaan jakaa muiden kanssa.

7) Kognitiivinen luokittelu: rahapelaamista käytetään apuvälineenä itsensä ja muiden pelaajien luokittelussa. Pelaamisen tarkoituksena on oman statuksen luominen muiden pelaajien keskuudessa.

8) Emotionaalinen itseluokittelu: pelaajat luokittelevat itseään ja toisiaan rahapelaamisen synnyttämien tunnekokemusten perusteella.

6.3 Binden luokittelu rahapelaamisen motiiveista

Binde (2013) on kartoittanut rahapelaamisen taustalla yleisimmin vallitsevia motiiveja niin taito- kuin onnenpelejä pelaavien rahapelaajien näkökulmasta vapaa-ajan tutkimuksessaan *Why people gamble:*

A model with five motivational dimensions. Binden (2013) mukaan viihderahapelaamisen motivaatiot syntyvät viidestä eri osa-alueesta ja ne vaihtelevat rahapelaamisen luonteen mukaan (Kuva 8).

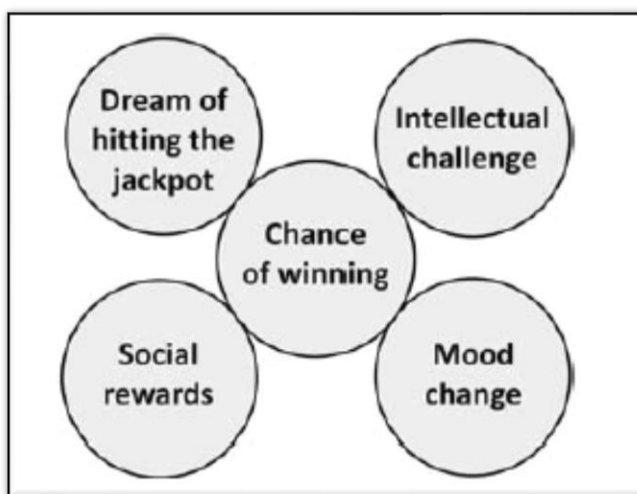
1) Unelma päävoiton saamisesta: unelma päävoiton saamisesta toimii ensisijaisena motiivina erityisesti onnenpeleiksi luokiteltaviin peleihin kuten esimerkiksi Lottoon tai Kenoon. Juuri tuo unelma äkkirikastumisesta ja taloudellisesta riippumattomuudesta tekee edellä mainituista pelityypeistä niin suosittuja.

2) Sosiaaliset palkinnot: sosiaaliset palkinnot koostuvat kolmesta tekijästä, jotka muodostuvat kommunikoinnista ja sosiaalisesta vuorovaikutuksesta muiden pelaajien kanssa, kilpailusta sekä arvostuksen saavuttamisesta.

3) Älyllinen haaste: rahapelaamisella nähdään olevan selkeä rooli harrastuksena ja mielenkiinnonkohteena, jossa omilla taidoilla sekä kiinnostuksella voidaan kehittää itseään ja näin ollen parantaa mahdollisuuksiaan vedonlyönnissä. Parhaimmassa tapauksessa urheiluvedonlyönti mahdollistaa henkisen kasvun ja kehittää analyyttistä ajattelua ja päätöksentekoa. Älyllinen haaste pelaamisen motiivina symboloi erityisesti urheiluvedonlyöntiä ja pokeria.

4) Tunteiden kirjo: rahapelaamisella saavutetaan pelaajan kannalta mielihyvää ja jännitystä tuottavia kokemuksia ja tunteita erityisesti taitopeleissä. Toisaalta raha-automaattien pelaaminen voidaan nähdä rentoutumisen keinona ja tapana irtautua normaaliympäristöstä ja arkipäivästä.

5) Mahdollisuus voittoon: rahapelaamisen ydin muodostuu voiton mahdollisuuden ympärille. Rahan voittamisella voidaan nähdä olevan psykologisesti ja kulttuurisesti hyvin syvällisiä merkityksiä. Voittamisen huumen voidaan katsoa tuottavan pelaajalle alkukantaisia hyvinolontunteita, jotka ovat jokaiselle rahapelaamisen harrastajalle merkityksellisimpiä kokemuksia, joita pelaaminen tuottaa.



Kuva 8. Rahapelaamisen motiivit Binden mukaan viihdepelaamisen näkökulmasta (Binde 2013, 84).

Binden (2013) luokittelemista pelaamisen taustalla olevista eri motiiveista älyllistä haastetta tarjoavat yksinomaan taitopelit, joissa pelaajan omilla taidoilla voi olla merkitystä vedonlyönnin voitollisen lopputuloksen kannalta. Sen sijaan unelma päävoiton saamisesta, sosiaaliset palkinnot, tunteiden kirjo sekä mahdollisuus voittoon kattavat kaiken tyyppiset rahapelit, joskin myös sosiaalisilla palkinnoilla viitataan Binden (2013) mukaan usein juuri taitopeleille ominaisiin sosiaalisiin aspekteihin, kuten kilpailemiseen tai sosiaalisen statuksen korottamiseen. Unelma päävoiton saamisesta perustuu Binden (2013) mukaan siihen toiveeseen, että ihminen rikastuisi nopeasti pienellä panostuksella ja vaivannäöllä ja näin ollen saavuttaisi taloudellisen riippumattomuuden ja voisi tehdä unelmista totta. Erityisesti Loton ja Eurojackpotin vuodesta toiseen jatkuva suosio perustuu juuri tähän vetovoimatekijään tehdä unelmistaan totta. Huomionarvoisena seikkana unelmoinnin korostamisesta rahapelaamisen motivaatiotekijänä mainittakoon myös median vaikutus, joka Suomessa ilmenee suurien rahavoittojen hyvinkin näkyvänä mainostamisena valtakunnan päämedioissa (Lerkkanen ja Marionneau 2015).

Tunteiden kirjolla tarkoitetaan rahapelaamisen aikaansaamaa euforiaa ja jännitystä sekä pelaamisen aiheuttamaa rentoutumista. Binde (2013) esittääkin, että joskus pelaamisessa se tunnekirjo, joka käydään matkalla kohti voittoa, voi olla monelle pelaajalle merkityksellisempi kuin voitto itsessään. Rahapelaamisessa voidaankin perustellusti esittää joskus matkan olevan tärkeämpi kuin itse määränpää.

Binden (2013) mukaan tärkein ja kaikkia eri rahapelaamisen muotoja erottamattomasti yhdistävä tekijä on mahdollisuus voittoon. Raha ja mahdollisuus voitolliseen pelaamiseen on keskeisin tekijä rahapelaamisessa sekä koko rahapelaamista ylläpitävä voima. Voittaminen on modernissa länsimaissa yhteiskunnassa rinnastettu menestykseen sekä yleiseen elämään tyytyväisyyteen, ja rahapelien markkinoinnissa ja mainonnassa tätä käytetäänkin usein hyväksi. Rahapelaamisessa rahamääräisesti pienelläkin voitolla voi olla pelaajalle suuria symbolisia psykologisia vaikutuksia. Symbolismi ei Binden (2013) mukaan ole ainoastaan vertauskuvallista, vaan myös ikonografista. Voittaminen rahapeleissä ilmentää yksilön päämääriä ja menestyksen toiveita ja tavoitteita yleisesti elämässä.

7 Tutkimuksessa käytettävä aineisto ja menetelmät

7.1 Tutkimuksessa käytettävät aineistot ja menetelmät

Tutkimuksen tarkoituksena on siis selvittää verkkorahapelaamisen merkityksiä vapaa-ajan- ja viiherahapelaamisen näkökulmasta, sekä kartoittaa ensisijaisesti urheiluvedonlyöntiä harjoittavien rahapelaajien pelaamisen taustalla olevia syitä ja motivaatioita, jotka urheiluvedonlyöjät kokevat

merkittävimmit vedonlyöntipäätöksen kannalta. Tutkimus on rajattu ensisijaisesti verkkorahapelaamiseen ja urheiluvedonlyöntiin. Tutkimukselle asettamani tutkimuskysymykset määrittelin tutkimuksen toisessa kappaleessa, jossa käytiin läpi tutkimuskysymysten lisäksi tutkimuksen tarkoitusta ja tavoitteita.

- *Verkkorahapelaamisen merkitykset rahapeliteutojen kuluttajalle?*
- *Mitkä ovat ensisijaiset motivaatiot verkkoympäristössä tapahtuvassa urheiluvedonlyönnissä?*
 - *Miten urheiluvedonlyöjät kokevat suoratoistopalvelujen ja reaaliaikaisten tulospalvelujen merkityksen omalle urheiluvedonlyönnin kulutukselleen?*

Raennon (2012a) mukaan kvantitatiivinen tutkimus on ollut rahapelitutkimuksessa usein käytetty tutkimusmenetelmä. Tämä tutkimus verkkorahapelaamisen merkityksistä sekä urheiluvedonlyönnin motivaatioista noudattaa kuvailevan tapaustutkimuksen tutkimusstrategiaa, jossa tarkoituksena on selvittää tutkittavana olevien ilmiöiden, ominaisuuksien tai tapahtumien yksityiskohtaisia piirteitä sekä tuottaa syvällisempää tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Tapaustutkimuksella ei pyritä tutkittavana olevan ilmiön samanlaiseen yleistettävyyteen kuin survey-tutkimuksella. Vilkan (2007) mukaan kuvailevassa tutkimuksessa tutkija esittää tai luonnehtii tarkasti ja järjestelmällisesti tapahtuman tai ilmiön kannalta keskeisimmät, näkyvimmit tai kiinnostavimmat piirteet.

Tutkimusta varten keräsin aineistoa strukturoidulla lomakehaastattelulla, mutta suorittamani lomakehaastattelu sisältää myös avoimia kysymyksiä, joihin vastaaja voi omin sanoin avata tunteuksiaan urheiluvedonlyöntiä ja verkkorahapelaamista kohtaan niin halutessaan. Näin ollen tutkimusmenetelmät sisältävät myös laadullisen ulottuvuuden ja mahdollistavat näin ollen kerätystä aineistosta esiin nousevien tutkimuskysymysten kannalta oleellisten seikkojen syvällisemmän tarkastelun. Kvantitatiivista ja kvalitatiivista analyysia voidaan tutkimuksessa pitää eräänlaisena jatkumona, ei vastakohdina tai toisensa pois sulkevinä analyysimenetelminä (Alasuutari 2011).

Alkuperäisenä tarkoitukseni oli suorittaa tutkimusaineiston kerääminen internetpohjaisena lomakekyselynä käyttäen hyväksi Microsoft Forms-kyselytyökalua. Useaan verkkorahapeliyhtiön asiakastytyväisyyskyselyyn vastanneena oletan internetpohjaisen sähköisen lomakekyselyn olevan aineiston luotettavuuden kannalta heikompi aineistonkeruumenetelmä kuin perinteinen kenttätyöskentelyllä toteutettu aineiston kerääminen. Sähköinen, ennalta määritetylle sosiaalisessa mediassa, kuten esimerkiksi Facebookissa, toimivalle suljetulle urheiluvedonlyöntiä seuraavalle pelaajaryhmälle kohdennettu lomakekysely saavuttaisi laajemman, tutkimuksen aihepiiriin jo ennalta tunnevan pelaajajoukon. Omakohtainen kokemukseni, perustuen internetpohjaisiin lomakekyselyihin ja niiden merkityksiin vastaajalle ja vastaajan asennoitumiseen tutkimuksen kannalta, sai minut hylkäämään internetin

välityksellä toteutettavan sähköisen tiedonkeruumenetelmän. Samoin rahapelaamiselle laissa asetettu 18 vuoden ikäraja ei välttämättä toteutuisi sähköisessä verkkokyselyssä. Samoin sähköiseen verkkokyselyyn vastaaminen tapahtuisi hyvin todennäköisesti mobiililaitteella, joten Microsoft Formsin avulla laaditun lomakehaastattelun optimaalinen käytettävyys vastaajan käyttämään mobiililaitteeseen ei olisi taattu.

Nykypäivälle ominaisen mobiiliteknologian avulla tapahtuvan arkipäiväisten asioiden hoitamisen perusteella epäilen vahvasti sitä, että suurin osa vedonlyöntiin keskittyneiden pelaajaryhmien ja keskusteluryhmien jäsenistä olisi vastannut kyselyyni mobiililaitteella ja jättänyt hyvin todennäköisesti kyselyyn vastaamisen kesken, etenkin avoimien kysymysten kohdalla, johtuen yksinkertaisesti vastaamisen haasteellisuudesta mobiililaitteella.

Lomakehaastatteluun vastaaminen anonyymisti tietokoneen tai mobiililaitteen välityksellä saattaa nopeasti johtaa siihen, että kyselyyn vastaaja ei keskity kyselyssä esitettyihin kysymyksiin riittävällä huolellisuudella ja tarkkuudella sekä saattaa kiirehtiä vastauksissaan. Tämä perustuu siis omakohtaisiin kokemuksiini verkkorahapelisivustojen asiakastyytyväisyyskyselyistä ja kyselyistä sivustojen käytettävyydestä, joten pidän kenttätyöskentelyllä tapahtuvaa kohderyhmälle suuntautuvaa aineiston keruutapaa validina tutkimusmenetelmänä tämän tutkimuksen tarkoituksiin.

7.2 Kyselylomakkeen laatiminen sekä aineiston keräyksen toteutus

Suoritin tutkimuksen aineiston keräämisen neljässä eri Veikkauksen pelipisteessä helmikuun 2020 aikana. Pelipisteistä kaksi sijaitsi Espoossa ja kaksi Helsingissä jakautuen pelipisteinä kahteen eri Feel Vegasiin, yhteen Pelaamoon sekä yhteen Veikkauksen asiamiespelipisteeseen. Aineiston keruu oli alkuun suunniteltua hankalampaa, joten jouduinkin karsimaan toteutuneiden haastattelujen määrää alkuperäisestä suunnitellusta noin sadasta toteutuneesta haastattelusta toteutuneeseen seitsemäänkymmeneenkahdeksaan ($n=78$) haastatteluun. Alkuperäinen suunnitelmani oli käyttää aineiston keräämisessä hyödyksi sähköistä lomakekyselyä, jonka olisin kohdentanut ennalta vedonlyönnistä kiinnostuneille henkilöille. Päädyin kuitenkin perinteisempään kenttätyöskentelyllä tapahtuvaan informoituun aineistonkeräämismenetelmään, keräten aineistoa tablettilaitteella Microsoft Forms- kyselytyökalua hyväksikäyttäen Veikkauksen pelipisteissä asioivilta asiakkailta. Veikkauksen asiamiesverkostojen pelipisteet olivat aineistonkeruun kannalta haasteellisia pelipisteiden suuren asiakasmäärän sekä tilan julkisuuden takia. Tämän takia moni näissä pisteissä haastatteleman henkilö ei suuresti innostunut vastaamaan syvällisemmin kyselytutkimuksen avoimiin kysymyksiin, joiden merkityksen olin tutkimuksen kannalta nostanut korkealle.

Veikkauksen omat pelisalit eli Pelaamot ja Feel Vegasit sen sijaan osoittautuivat aineiston keruun kannalta otollisemmiksi pelipaikoiksi, johtuen ikärajavallvonnasta sekä pelisalien suljetummasta tunnelmasta ja rauhallisemmasta ilmapiiristä. Myös oman lisänsä urheiluviedonlyöntimyönteiselle ilmapiiirille Feel Vegaseissa toi pelisaleissa vallitseva urheilubaari-tunnelma lukuisine näyttöineen, joista oli mahdollista seurata live-urheilutapahtumia. Myös Raento (2011) korostaa ikärajavallvottujen pelialueiden merkitystä henkilökohtaisten rajojen merkityksen kannalta, joissa ikärajavallvottu pelisialue koetaan aikuisille kohdennettuna tilana, vaikka Veikkauksen pienempiin pelisaleihin ei vaadita samankaltaista rekisteröitymistä asiakkaaksi kuin Veikkauksen pelipaikoista Casino Helsinkiin.

Casino Helsinki olisi ollut aineiston keruun kannalta paras vaihtoehto, johtuen Suomen mittakaavassa ainoasta kansainvälisen pelipaikan statuksesta ja rekisteröitymispakosta sekä laajasta lattiapinta-alasta ja monipuolisesta pelivalikoimasta kattaen kaikki rahapelit pöytäpeleistä ja automaateista urheiluviedonlyöntiin. Valitettavasti johtuen voimassa olevasta työsuhteestani Veikkaus Oy:n Casino Helsinkiin en ole työsuhteessa olevana henkilökunnan jäsenenä oikeutettu vierailemaan pelikasinolla vapaa-aikana.

Tutkimuksessa käytetty kyselylomake muodostui 24 eri rahapelaamista kartoittavasta avoimesta, suljetusta ja monivalintakysymyksestä. Kyselylomakkeen kysymykset luokittelin kattamaan kolme eri osa-aluetta rahapelaamisesta. Ensimmäinen osio kyselylomakkeesta (kysymykset 1-5) kartoittavat rahapelaajan demografisia piirteitä sekä arviota keskimääräisestä rahapelaamiseen käytetystä rahamäärästä kuukausitasolla sekä rahapelaamisen useudesta.

Kysymysten toisen osion (kysymykset 6-13) olen luokitellut kartoittamaan rahapelaajien asenteita, mielipiteitä sekä tarpeita verkkorahapelaamisesta, sekä nostamaan esille verkkorahapelaamisen tuomat merkitykset rahapelaajalle sekä avoimien, suljettujen että monivalintakysymysten muodossa.

Kysymyspatteriston kolmannessa osiossa (kysymykset 14-24) kysymysten tärkeimpänä seikkana on tuoda esille erityisesti urheiluviedonlyöntiin liittyvät mielipiteet sekä kartoittaa avoimien kysymysten avulla urheiluviedonlyönnin motivaatioita ja urheiluviedonlyöjien suhdetta tulospalvelusovelluksiin sekä eri urheilun suoratoistopalveluihin. Pelkkien suljettujen kysymysten käyttäminen urheiluviedonlyönnin motivaatioiden kartoittamisessa ei olisi ollut urheiluviedonlyönnin motivaatioiden tutkimisen kannalta mahdollista, johtuen yksinkertaisesti siitä, että motivaatio käsitteenä itsessään on jo niin laaja ja monitulkintainen.

7.3 Tutkimuksen validiteetti ja reliabiliteetti

Tutkimuksen toteutuksessa pyritään luonnollisesti välttämään virheiden syntymistä, joka aiheuttaa tutkimuksen luotettavuuden ja pätevyyden vähentymistä. Tutkimuksen luotettavuutta ja pätevyyttä voidaan ilmaista reliabiliteetilla ja validiteetilla. Tutkimuksen reliabiliteetti ilmaisee sen, miten luotettavasti ja toistettavasti käytetty mittaus- tai tutkimusmenetelmä mittaa tutkittua ilmiötä. Reliabiliteetti siis tarkoittaa tutkimuksen kykyä antaa ei-sattumanvaraisia tuloksia (Hirsjärvi ym. 2009).

Validiteetti taas ilmaisee sen, miten hyvin tutkimuksessa käytetty mittaus- tai tutkimusmenetelmä mittaa juuri sitä tutkittavan ilmiön ominaisuutta, mitä on tarkoituskin mitata. Mittarit ja menetelmät eivät aina kuitenkaan vastaa todellisuutta siitä, mitä tutkija kuvittelee tutkivansa. Esimerkiksi kyselyhaastattelujen reliabiliteettia voi heikentää se, että vastaaja ymmärtää kysymyksen toisin kuin tutkija on ajatellut, tai vastaajan asennoituminen kyselyä kohtaan voi olla kyseenalainen (Hirsjärvi ym. 2009). Kyselylomakkeen avoimissa kysymyksissä etenkin rahapelaamista tutkittaessa vastaajan mieliala ja asenteet rahapelaamista kohtaan ovat saattaneet muuttua äkillisesti esimerkiksi suuren hävityn rahasumman vaikutuksesta, jonka takia sen hetkinen vastaus ei välttämättä vastaa täydellistä kuvaa todellisuudesta.

Johtuen aineistonkeruumenetelmästä, jossa kartoitin etukäteen urheiluvedonlyöjän profiiliin sopivan haastateltavan, uskon tutkimuksen reliabiliteetin ja validiteetin olevan riittävällä tasolla. Kaikki haastatteluun osallistuneet henkilöt ymmärsivät laatimani kysymykset sekä olivat tietoisia niistä käsitteistä ja termeistä, joita kyselylomake sisälsi. Epäselvissä tapauksissa informoidun kyselyn mukaisesti, pystyin myös avaamaan kysymyksen tarkoitusta johdattelematta sen enempää haastateltavaa. Määrälliselle tutkimukselle Vilka (2007) mainitsee suositeltavan otoskoon olevan vähintään 100 havaintoyksikköä. Johtuen toteutuneiden havaintoyksikköiden määrästä, joka on 78 havaintoyksikköä, tutkimus ei edusta niin luotettavasti perusjoukon keskimääräistä mielipidettä, asennetta tai kokemusta tutkittavasta ilmiöstä.

8 Tulosten tarkastelu ja johtopäätökset

8.1 Aineiston analysointi

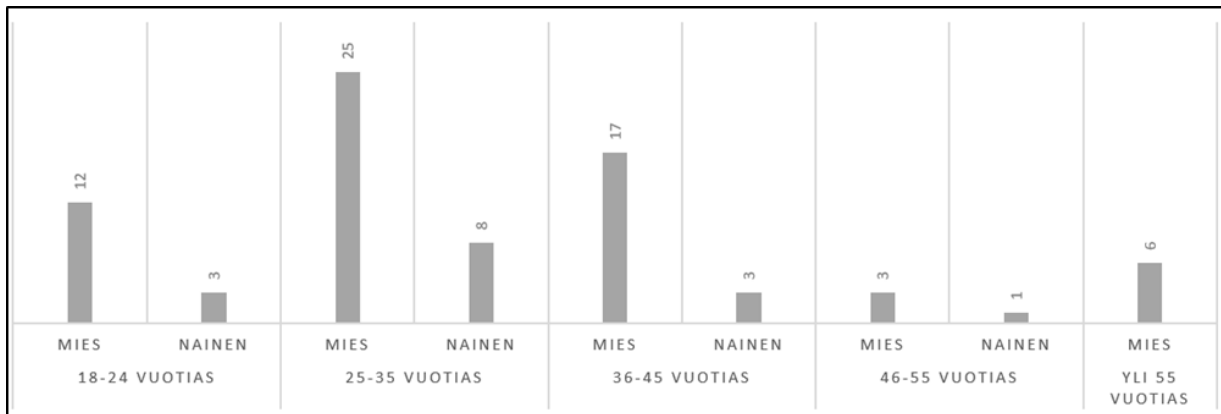
Lomakehaastatteluun vastasi yhteensä 78 rahapelaamista harrastavaa henkilöä ($n=78$). Rahapelaamiselle ja erityisesti urheiluvedonlyönnille on luonteenomaista miesvaltaisuus, joka tuli esille myös toteuttamassani kyselyssä. Lomakehaastattelun ensimmäinen osio kartoitti kyselyyn osallistuneiden

henkilöiden taustatietoja sekä arvioita rahapelaamisen kulutuksesta ja pelaamisen useudesta. Lomakehaastatteluun vastanneista henkilöistä miehiä oli 63 henkilöä eli 81 % vastanneista ja naisia 15 henkilöä eli 19 % vastanneista.

Taulukko 1. Tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden taustatiedot.

Sukupuoli		Pelaamisen useus	
Mies	81 %	Päivittäin	23 %
Nainen	19 %	Viikottain	55 %
		Kuukausittain	21 %
		Harvemmin kuin kerran kuukaudessa	1 %
Ikä		Pelaamiseen käytetty euromäärä kuukausittain	
18-24 vuotias	19 %	0-50€ kuukaudessa	9 %
25-35 vuotias	42 %	51-100€ kuukaudessa	23 %
36-45 vuotias	26 %	101-200€ kuukaudessa	46 %
46-55 vuotias	5 %	201-500€ kuukaudessa	15 %
yli 55 vuotias	8 %	yli 500€ kuukaudessa	6 %
Koulutustausta			
Peruskoulututkinto	12 %		
Ylioppilastutkinto	17 %		
Ammattitutkinto	18 %		
Alempi korkeakoulututkinto	37 %		
Ylempi korkeakoulututkinto	17 %		

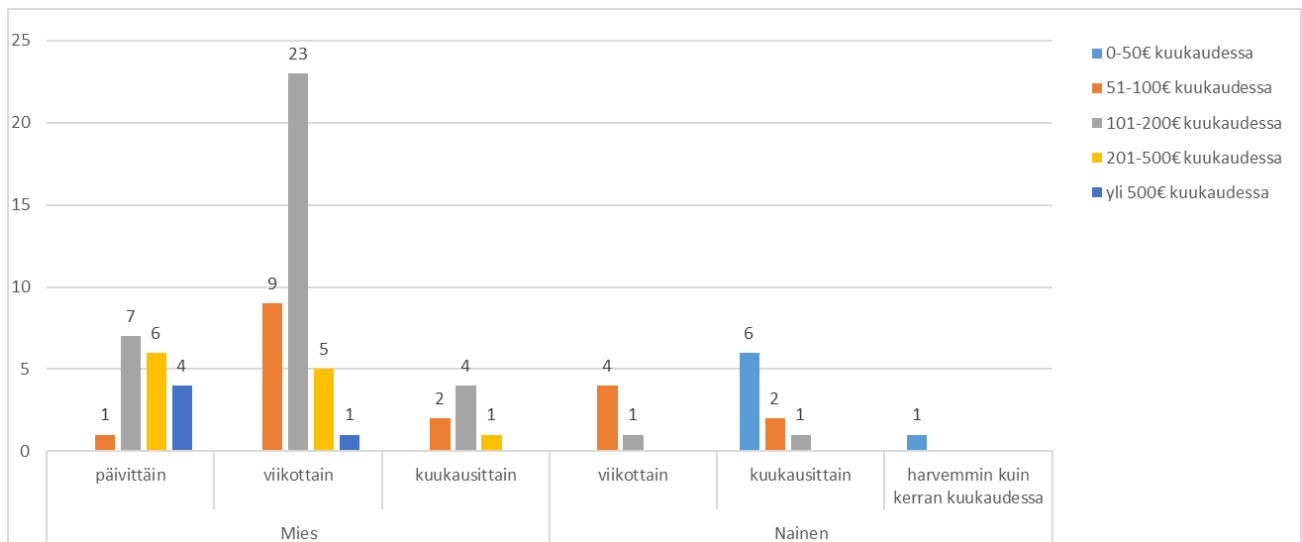
Kyselyyn vastanneet henkilöt olivat ikäjakaumaltaan luokiteltu kuuluviksi eri ikäryhmiin, kartoittaen vastaajien ikää 18-vuotiaista yli 55-vuotiaisiin. Suurimmat kyselyyn vastanneet ikäryhmät olivat 25–35-vuotiaat 33 vastauksella kattaen 42 % vastanneista sekä 36–45-vuotiaat 20 vastauksella ja 26 % osuudella kokonaisvastausmäärästä. Pienin vastausmäärä neljällä vastauksella ja 5 % osuudella kokonaisvastausmäärästä kartoitti 46–55-vuotiaiden rahapelaamista. Vastaajien koulutustaustaa kartoittavassa kysymyksessä eniten vastauksia keräsi alempi korkeakoulututkinto 29 vastauksella ja 37 % osuudella vastausten kokonaismäärästä. Kuvasta 9 voidaan havainnoida, että kyselyyn vastanneista henkilöistä 25–35-vuotiaat miehet ovat selvästi suurin ryhmä 25:llä vastauksella ja seuraavaksi suurin ryhmä 36–45-vuotiaat miehet. Aktiivisimmat kyselyyn osallistuneet rahapelaamista harjoittavat naiset sijoittuvat 25–35-vuotiaiden ikäryhmään.



Kuva 9. Kyselyyn vastanneiden henkilöiden ikäjakauma luokiteltuna sukupuolen mukaan.

Kyselyyn vastanneet henkilöt pelasivat rahapelejä todella aktiivisesti ja säännöllisesti. Pelaamisen useutta kartoittaneessa kysymyksessä selkeästi eniten vastauksia keräsi vaihtoehto rahapelaamisesta viikoittain 43:lla vastauksella, kattaen huomattavasti yli puolet vastauksien kokonaismäärästä eli 55 %. Hieman yllättäen toiseksi eniten vastauksia keräsi vaihtoehto rahapelaamisesta päivittäin, joka keräsi 18 vastausta eli 23 % kokonaisvastausmäärästä. Selvästi vähiten vastauksia pelaamisen useudesta keräsi vaihtoehto harvemmin kuin kerran kuukaudessa, jonka valitsi vain yksi kyselyyn osallistunut henkilö. Rahapelaamiseen kuukausitasolla käytettyä rahamäärää kartoittava kysymys lisäsi todisteita siitä, että kyselyyn vastanneet henkilöt ovat todella aktiivisia rahapelaajia. Kyselyyn osallistuneista henkilöistä 36 henkilöä arvioi rahapelaamiseen käytetyn rahamäärän olevan kuukausitasolla 101 €–200 €.

Rahapelaamisen useudessa ja pelaamiseen kuukausitasolla käytetyssä rahamäärässä on selkeästi havaittavat erot sukupuolen perusteella. Kyselyyn vastanneista naisista kukaan ei ilmoittanut pelaavansa rahapelejä päivittäin. Sen sijaan kyselyyn vastanneille naisille oli tyypillistä pelata kuukausittain pelaamisen sijoitetun rahamäärän ollessa alle 50 euroa kuukaudessa. Kyselyyn osallistuneiden miesten vastauksissa rahapelaamisen volyymi ja pelaamiskerrat ovat huomattavasti suurempia. Vastausten perusteella miehille on tyypillisintä pelata viikoittain pelaamiseen käytetyn arvioidun rahamäärän ollessa kuukausitasolla 101–200 euroa. Kyselyyn osallistuneista miehistä 18 henkilöä ilmoitti pelaavansa rahapelejä päivittäin, tällöin myös kuukaudessa rahapelaamiseen käytetty arvioitu rahamäärä nousee suuremmaksi (kuva 10).



Kuva 10. Rahapelaamiseen käytetty rahamäärä kuukausitasolla sekä rahapelaamisen useus luokiteltuna kyselyyn osallistuneiden henkilöiden sukupuolen mukaan.

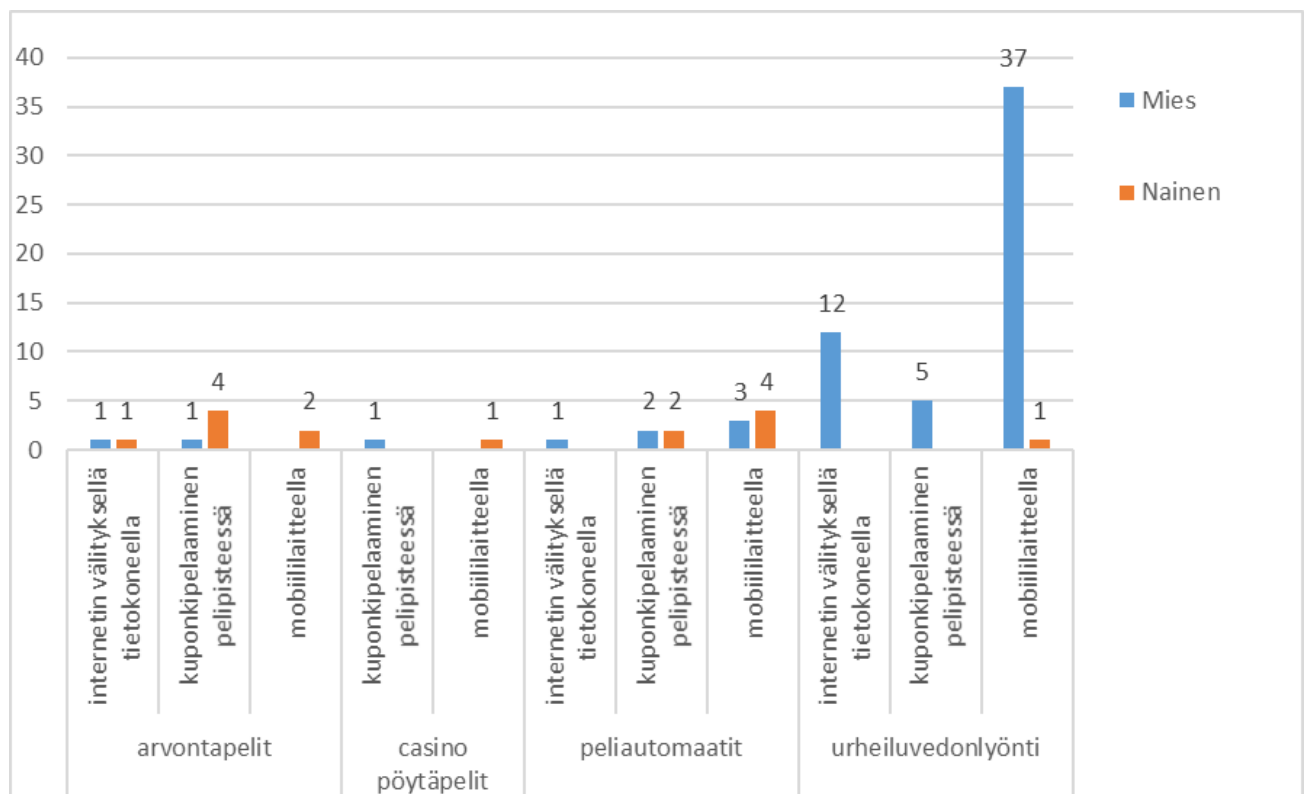
Kysymyslomakkeen toisen osion tarkoituksena oli kartoittaa vastaajien rahapeliprofiilia pelimuodon ja pelikanavan sekä verkkoympäristössä tapahtuvan rahapelaamisen suhteen, sekä selvittää verkko-rahapelaamisen luomia merkityksiä (taulukko 2). Vastaajista urheiluvedonlyöntiä ensisijaisena pelimuotona ilmoitti suosivan 71 % vastaajista, peliautomaatteja 15 % vastaajista, arvontapelejä 12 % vastaajista sekä kasino-pöytäpelejä 3 % vastaajista.

Taulukko 2. Rahapeliprofiilin muodostumista kartoittavien kysymysten vastausjakauma.

mieluisin rahapelimuoto		pelaaminen ulkomaisilla pelisivustoilla	
casino pöytäpelit	3 %	kyllä	56 %
peliautomaatit	15 %	ei	44 %
arvontapelit	12 %	käytetyt ulkomaiset pelisivustot (vastauksien lukumäärä)	
urheiluvedonlyönti	71 %	Unibet	35
mieluisin pelikanava		CoolBet	13
pelipiste	19 %	NordicBet	15
tietokone	19 %	Betsson	10
mobiililaite	62 %	Bet365	9
verkkorahapelaamisen merkitykset		LeoVegas	14
mahdollisuus pelata kotona	17 %	Paf	20
anonymiteetti	4 %	Muu	5
pelaamisen helppous	51 %	syitä verkkopelisivuston valintaan	
riippumattomuus ajasta ja paikasta	28 %	rahansiirtojen luotettavuus	10 %
		rahansiirtojen helppous	1 %
		pelivalikoima ja kerroinasettelu	47 %
		pelisivuston helppokäyttöisyys	19 %
		bonustarjoukset	22 %

Rahapelaamiseen ensisijaisesti käytettävän pelikanavan valinnassa vastaukset painottuivat digitaalisen pelikanavan suosimiseen rahapelaamisessa. Vastaajista peräti 81 % ilmoitti suosivan rahapelaamisessa mobiililaitetta tai tietokonetta. Näin ollen vain 19 % vastaajista ilmoitti käyttävänsä pääasiallisena pelikanavanaan Veikkauksen pelipisteitä tai hajasijoitettuja peliautomaatteja. Vastaajien pääasialliseksi pelikanavaksi muodostui mobiililaitte, jonka arvioi ensisijaiseksi pelikanavaksi 62 % vastaajista. Internetpelaamista tietokoneella suosi 19 % vastaajista.

Digitaalisen pelikanavan osuus vastaajien keskuudessa on huomattavasti suurempi kuin Veikkauksen (2018) vuosiraportissa ilmoittama prosentuaalinen osuus 42,1 % digitaalisen pelikanavan pelivolyymista. Huomattavasti korkeampi digitaalisen pelikanavan suosio selittynee vastaajien pelaajaprofiilia tarkastelemalla. Vastaajista enemmistö oli urheiluvedonlyöntiin profiloituneita alle 45-vuotiaita miehiä, jotka olivat rahapelaamiseen kuukausitasolla käytetyn arvioitun rahamäärän perusteella aktiivisia pelaajia (kuva 11).

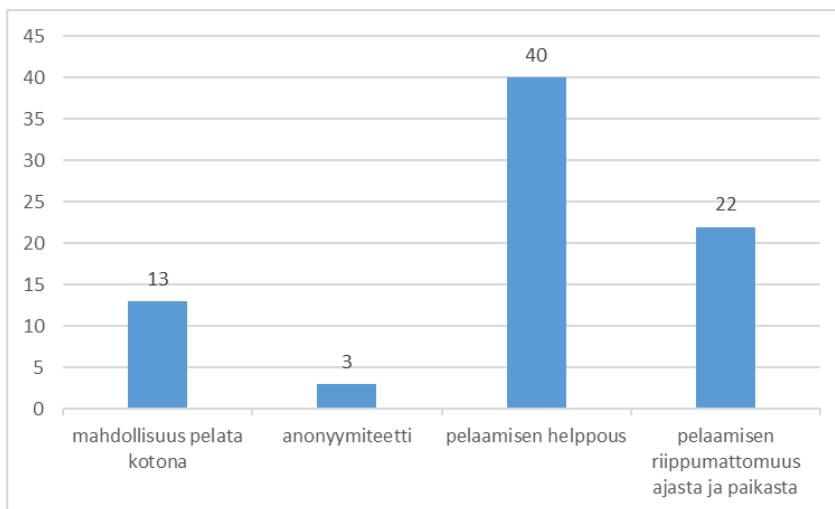


Kuva 11. Kyselyyn vastanneiden henkilöiden suosima rahapelimuoto ja pelaamisen kanava sukupuolen mukaan vastauksien lukumääränä esitettyinä.

Verkkorahapelaamisen suosion taustalla on monia taustatekijöitä. Kyselyyn vastanneista henkilöistä ulkomaisilla pelisivustoilla ilmoitti pelanneensa 56 % vastaajista. Ulkomaisista pelisivustoista suosituimmaksi osoittautuivat vastauksien perusteella Unibet, NordicBet sekä PAF. Kaikki kyselyyn

osallistuneet henkilöt olivat rekisteröityneet Veikkauksen pelisivuston asiakkaisiksi, joten on oletettavaa, että kyselyyn osallistuneet henkilöt ovat ainakin jossain vaiheessa pelanneet Veikkauksen verkkopelisivustolla. Sitä, onko verkkopelaaminen kotimaisella pelisivustolla aktiivista, ei tässä tutkimuksessa selvitetty.

Kyselyyn osallistuneiden henkilöiden vastausten perusteella verkkorahapelaamisen merkityksistä tärkeimmäksi muodostui pelaamisen helppous verrattuna perinteiseen kivijalkapelaamiseen, jonka ilmoitti vastaajista 51 % ensisijaiseksi syyksi verkkorahapelaamiselle. Pelaamisen riippumattomuus paikasta ja ajasta oli ensisijainen syy 28 prosentille vastaajista. Verkkorahapelaamisen mahdollistama kotona pelaaminen oli ensisijainen syy 17 prosentille vastaajista sekä verkkopelaamisen luoma anonyymiteetti neljälle prosentille vastaajista (kuva 12).



Kuva 12. Verkkorahapelaamisen luomat merkitykset rahapelaajalle vastauksien lukumäärän jakautumisen perusteella esitettynä.

Kyselyssä oli mahdollista vastata lyhyesti avoimen kysymyksen muodossa verkkorahapelien merkityksestä. Kysymys keräsi yhteensä 7 vastausta, joista päällimmäiseksi nousi pelaamisen helppous ja se, että pelit ovat saavutettavissa missä tahansa ja milloin tahansa.

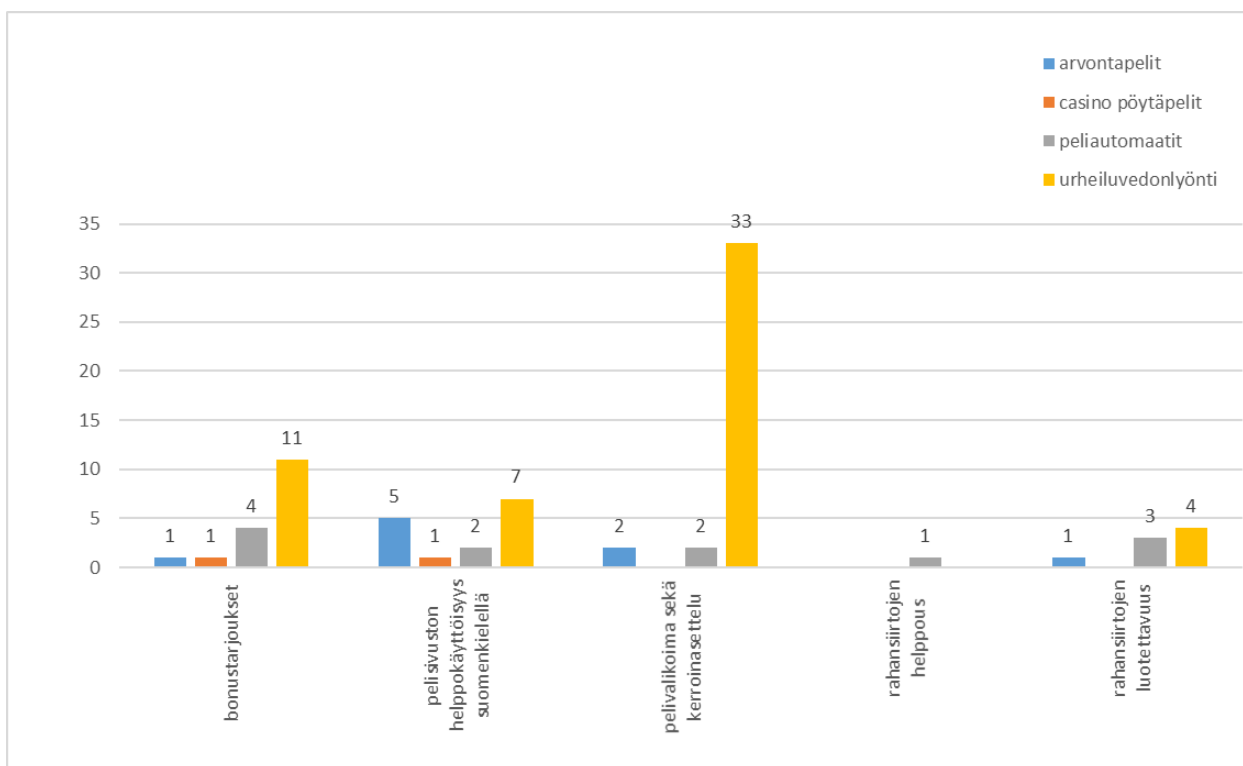
”Verkkopelaamisessa kiehtoo sen helppous. Voin pelata missä haluan ja milloin haluan. Minulle rahapelaaminen on viihdettä ja välillä käytän sitä keinona rentoutumiseen”.

”Rahapelaaminen on mainiota viihdettä ja nykyisin se on tehty jopa liian helpoksi. Pelaaminen on mahdollista missä tahansa, kunhan on puhelin mukana ja verkkoyhteys toimii”.

Avoimista vastauksista nousi esille erityisesti rahapelaamisen pelaajalle tuoma viihdearvo. Binde (2013) vertaa urheiluvedonlyöjälle vedon asettamista sanaristikon täyttöön. Urheiluvedonlyönnin

harrastajalle vedon asettaminen kaikkine siihen liittyvine taustatekijöineen, esimerkiksi kertoimien vertailun ja tilastojen tutkimisen muodossa, voidaan nähdä omanlaiseksi keinoksi rentoutumiseen ja arkipäiväisistä asioista irtautumiseen.

Pelisivuston valinnassa kyselyyn vastanneet henkilöt nostivat tärkeimmäksi tekijäksi pelivalikoiman sekä kerroinasettelun. Tämä selittyy osaltaan sillä, että kyselyyn vastanneet henkilöt suosivat pääasiallisesti urheiluvedonlyöntiä. Urheiluvedonlyöntiä ensisijaisesti harjoittavien rahapelaajien kannalta peliyhtiön pelikohteille asettamat kertoimet ja laaja pelikohdevalikoima nousivat ensisijaiseksi tekijäksi sivustonvalintaprosessissa. Verkkopelisivustoilla nopeatempoiset peliautomaatit ovat nousseet äärimmäisen suosituksi pelimuodoksi ja lisänneet myös naisten verkkoympäristössä tapahtuvaa rahapelaamista (esim. Gainsbury 2012). Peliautomaatteja ensisijaisesti suosivien rahapelaajien pelisivustonvalintaan vaikuttaa kyselyn vastausten perusteella erityisesti peliyhtiön asiakkaalle tarjoamat bonustarjoukset. Arvontapelejä ensisijaisesti suosivien osalta pelisivuston valintaan vaikuttaa eniten pelisivuston helppokäyttöisyys. Tämä selittyy sillä, että arvontapelit ovat suosittuja henkilöiden keskuudessa, jotka ovat iältään tämän tutkimuksen keskimääräistä kohderyhmää vanhempia sekä suosivat perinteistä kivijalkapelaamista Veikkauksen hidastempoisten arvontapeliien muodossa (Kuva 13).



Kuva 13. Pelisivuston valintaan vaikuttavat tekijät esitettynä vastauksien lukumäärän perusteella ja luokiteltuna pelimuodon mukaan.

Kyselyssä vastaajien oli mahdollista arvioida Veikkauksen urheiluvedonlyönnin kilpailukykyä suhteessa ulkomaisiin pelintarjoajiin avoimen kysymyksen muodossa, joka keräsi yhteensä 18 vastausta. Kyselyyn vastanneet henkilöt kritisoivat Veikkauksen urheiluvedonlyönnin kertoimia ja suhteellisen suppeaa kohdevalikoimaa verrattuna tunnettuihin kansainvälisiin pelisivustoihin. Samoin runsaasti kritiikkiä keräsi erityisesti bonuksien ja ilmaiskierrosten puuttuminen sekä pelitilille asetetut aikarajat, jotka mahdollistavat vain rajoitetut rahansiirtomahdollisuudet.

”Rahansiirtojen aikarajat rajoittavat pelaamista. Moniveto ja Vakio ovat ainoat järkevät pelit Veikkauksella. Pitkävedon kerroinasettelu ja pelikohteet eivät ole kilpailukykyisiä esimerkiksi Unibetin kanssa. Myöskään Veikkauksella ei ole bonuksia tarjolla, ei riskittömiä vetoja eikä cash out -ominaisuutta”.

Osa vastaajista koki Veikkauksen pelivalikoiman kehittyneen huomattavasti ja korostivat erityisesti pelimuodoista Vakioveikkausta ja Monivetoa. Vastaajat kokivat Veikkauksen luotettavaksi pelintarjoajaksi ja painottivat erityisesti rahansiirtojen toimivuutta sekä luotettavuutta.

”Veikkauksella toimii rahansiirrot pelitilille ja voitonmaksut pankkitilille luotettavasti. Pelivalikoimassa on hyviä pelituotteita, joita ei muilta pelisivustoilta löydy. Pelaaan paljon Vakiota ja Monivetoa, joten mielestäni pelisivusto on kilpailukykyinen. Lisämielenkiintoa näihin peleihin tarjoaa aina välillä erilaiset bonuskierrokset, jossa on lisärahaa tarjolla”.

Pelisivuston käytettävyydestä ja mobiilisovelluksen toimivuudesta vastaajat nostivat esille tilastotyökalujen vaikean käytettävyyden mobiililaitteella sekä jossain määrin vaikean käytettävyyden verrattuna tietokoneversioon pelisivustosta

”Mobiilipelaaminen ja tilastojen vertailu on välillä haasteellista verrattuna verkkosivuston käyttöön tietokoneella. Sama ongelma on tosin myös monilla muilla pelisivustoilla. Mielestäni peliyhtiöt voisivat panostaa vielä enemmän siihen, että eri pelit saataisiin paremmin optimoitua mobiilipelaamiseen”.

”Muutaman kerran pelatessa mobiilisovelluksella pelit ovat kaatuneet kesken pelaamisen. Onhan sitä käynyt tietokoneella pelatessakin. Samoin Pitkävedon täyttäminen on huomattavasti vaikeampaa kuin tietokoneella”

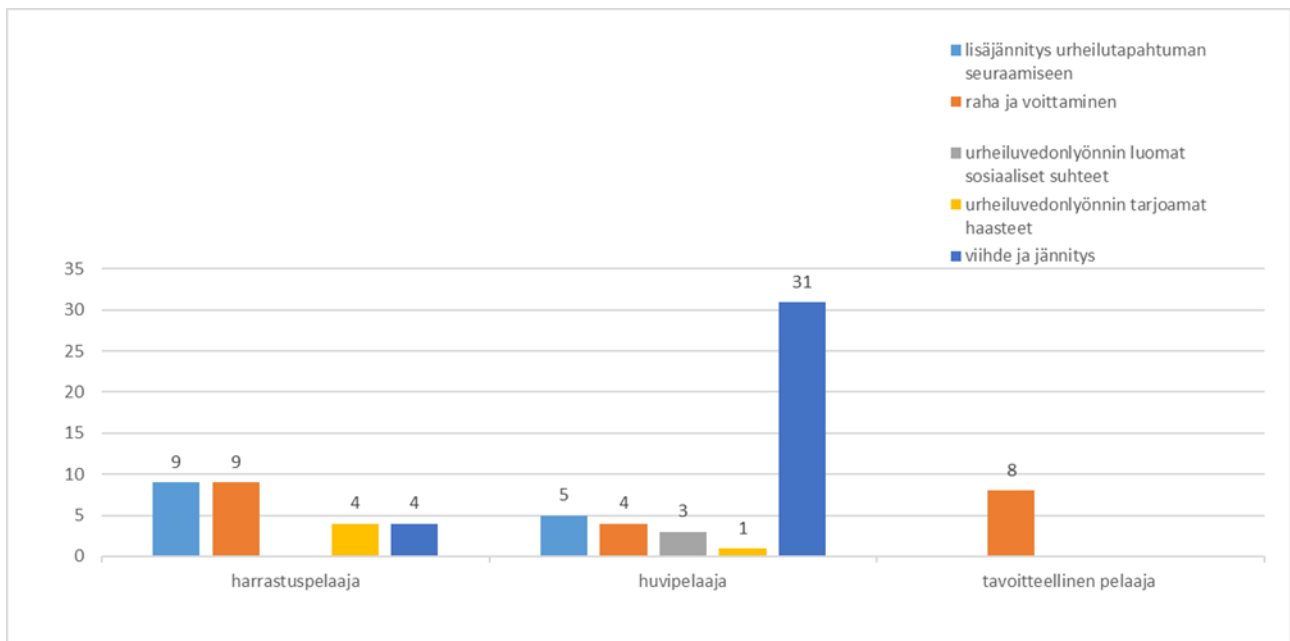
Kysymyslomakkeen kolmas osio kartoitti urheiluvedonlyönnin taustalla olevia motivaatioita ja mielipiteitä sekä nykyaikaisen nopeatempoisen urheiluvedonlyönnin tarjoamien pelimahdollisuuksien suhdetta urheilua esittäviin suoratoistopalveluihin sekä reaaliaikaisiin tulospalvelusovelluksiin.

Taulukko 3. Urheiluedonlyönnin motivaatioita kartoittavien kysymysten vastausjakauma.

luokittelu urheiluedonlyöjänä		Veikkauksen urheiluedonlyöntipelit (vastauksien lukumäärä)	
huvipelaaja	56 %	pitkäveto	42
harrastuspelaaja	34 %	tulosveto	3
tavoitteellinen pelaaja	10 %	moniveto	30
ammattimainen pelaaja	0 %	vakio	43
		voittajaveto	0
		live-vedonlyönti	26
tärkein urheiluedonlyönnin merkitys		kuluttajakäyttäytyminen urheiluedonlyöjänä	
viihde ja jännitys	45 %	järkiperäinen	35 %
lisäjännitys urheilutapahtuman seuraamiseen	18 %	tunneperäinen	65 %
raha ja voittaminen	27 %		
sosiaaliset suhteet	4 %	live-vedonlyönnin vaikutus urheiluedonlyöntiin	
älylliset haasteet	6 %	kyllä	41 %
		ei	59 %
mielenkiintoisin urheiluedonlyönnin muoto		cash out-ominaisuuden merkitys urheiluedonlyöntiin	
kiinteäkertoiminen vedonlyönti	57 %	kyllä	64 %
muuttuvakertoiminen vedonlyönti	26 %	ei	36 %
live-vedonlyönti	17 %		
muu	0 %	suoratoisto- ja tulosseurantapalveluiden merkitys urheiluedonlyöntiin	
Veikkauksen urheiluedonlyönnin kilpailukyky		kyllä	95 %
kyllä	47 %	ei	5 %
ei	53 %		

Urheiluedonlyönnin taustalla vallitsevien motiivien kartoituksessa käytin hyväkseni Vuoksenmaan ym. (1999) laatimia pelaajakategorioita urheiluedonlyöjien luokittelusta heidän pelikäyttäytymisensä mukaan. Kyselyyn osallistuneet henkilöt luokittelivat itsensä oman pelikäyttäytymisensä mukaan kuuluvaksi harvimmin tavoitteelliseksi puoliammattilaiseksi pelaajaksi (10 %), harrastuspelaajaksi (34 %) ja ylivoimaisesti eniten huvipelaajaksi (56 %). Kukaan kyselyyn vastanneista henkilöistä ei arvioinut kuuluvansa oman urheiluedonlyöntikäyttäytymisensä perusteella ammattimaiseksi urheiluedonlyöjäksi. Vastauksien jakautuminen näihin pelaajakategorioihin toteutuneella prosentti- ja kaumalla ei sinänsä ole poikkeavaa, sillä Vuoksenmaa ym. (1999) mainitsevat ylivoimaisesti suurimman osan suomalaisista urheiluedonlyöjistä kuuluvan pelikäyttäytymisensä perusteella huvipelaajan ja harrastuspelaajan kategoriaan.

Kerätystä aineistosta löytyi selvästi havaittavia eroavaisuuksia pelaajakategorioiden välillä siinä, mitä merkityksiä urheiluedonlyönnillä on pelaajalle, sekä mitkä hänen motiivinsa pelaamisen taustalla ovat. Ylivoimaisesti suurimman pelaajaryhmän eli huvipelaajien tärkein motivaatio urheiluedonlyönnin taustalla on vastauksien perusteella pelaamisen tuottama viihde ja jännitys. Myös urheiluedonlyönnin välityksellä luodut sosiaaliset suhteet olivat huvipelaajien kategoriassa merkityksellisiä pelaajalle verrattuna muihin pelaajakategorioihin, sillä muissa pelaajakategorioissa kyseinen motivaatio ei kerännyt yhtään vastausta (kuva 14).



Kuva 14. Urheiluvedonlyönnin taustalla vallitsevat pelaamisen motiivit luokiteltuna Vuoksenmaan ym. (1999) pelaajakategorioiden mukaan vastauksien lukumääränä esitettynä.

Cotten (1997) esittelemän motivaatioluokittelun mukaan huvipelaajien rahapelaamisen motiivit voidaan tulkita hedonistisiksi, jossa itse rahapelaaminen nähdään toiminnan tarkoituksena eli autotelisena toimintana. Tällöin pelaajan suhtautuminen rahapelaamiseen tulkitaan hedonistiseksi/emotionaaliseksi toiminnaksi. Cotten (1997) laatimassa motivaatioluokittelussa luokittelen huvipelaajat kuuluvaksi selkeästi luokkaan 2 huumaa, jossa rahapelaamisella haetaan voimakkaita tunteita, jännitystä ja elämyksiä.

Harrastuspelaajiksi itsensä luokitelleet kokivat urheiluvedonlyönnin keskeisimmiksi motivaatiotekijöiksi viihteen ja jännityksen lisäksi rahan ja voittamisen sekä pelaamisen tuottaman lisäjännityksen merkityksen urheilutapahtuman seuraamiseen. Myös urheiluvedonlyönnin tarjoamat älylliset haasteet nähtiin tässä pelaajakategoriassa merkityksellisenä pelimotivaationa, joita myös Binde (2013) korostaa vedonlyönnin motiivina. Cotten (1997) motivaatioluokittelussa toiminta nähdään autotelisena ja suhtautuminen rahapelaamisen rationaalisenä/hyödyllisenä. Harrastuspelaajien rahapelaamisen motiivit luokittelen kuuluviksi Cotten (1997) motivaatioluokittelussa luokkien 1 oppiminen ja arviointi sekä 2 huumaa välimaastoon.

Tavoitteellisten rahapelaajien motiivit urheiluvedonlyöntiin jakautuivat hyvin yksiselitteisesti. Jokainen itsensä tavoitteelliseksi pelaajaksi luokitellut henkilö ilmaisi tärkeimmäksi pelimotivaatioksi rahan ja voittamisen. Vuoksenmaan ym. (1999). pelaajaluokittelussa kyseinen kategoria sijoittuu

luokkaan puoliammattimaisiksi pelaajiksi. Cotten (1997) luokittelussa rahapelaamisen taustalla valitsevat taloudelliset motiivit, toiminnan tarkoitus on instrumentaalista, jossa rahapelaamisella pyritään saavuttamaan muita päämääriä ja suhtautuminen rahapelaamiseen on rationaalinen/hyödyllinen. Tavoitteellisen pelaajan luokittelen kuuluvaksi Cotten (1997) motivaatioluokittelussa luokkien 1 oppiminen ja arviointi sekä 3 itsensä määrittely välimaastoon korostaen toiminnan instrumentaalista luonnetta, jossa rahapelaaminen nähdään välineenä saavuttaa taloudellista hyötyä.

Kyselyyn vastanneista henkilöistä luokitteli itsensä huvipelaajiksi selvä enemmistö eli 56 % vastaajista. Tämä heijastui myös vastauksien jakautumiseen siitä, onko vedonlyöntipäätös ja kuluttajakäyttäytyminen vedonlyöjänä järkiperusteinen vai tunneperusteinen. Selvä enemmistö eli 65 % vastaajista luokitteli itsensä tunneperäiseksi vedonlyöjäksi, kun taas järkiperusteiseksi oman vedonlyöntikäyttäytymisensä koki 35 % vastaajista. Kartoitin samaa kysymystä myös avoimella kysymyksellä, joka keräsi yhteensä 12 vastausta.

Myös rahapeliyhtiöt ja kertoimenlaskijat ovat tietoisia tunteiden vaikutuksesta vedonlyöntiprosessiin. Tämä ilmenee ehkä parhaiten suurissa urheilutapahtumissa, jossa on mahdollista pelata oman kotimaansa joukkuetta tai urheilijaa. Henkilökohtaisella pelaajan tasolla peliprosessin tunneperäisyyteen vaikuttaa huomattavasti oman suosikkijoukkueen puolesta pelaaminen, vaikka sille ei ole mitään järkiperäistä, laskennallisiin todennäköisyyksiin perustuvaa taustaa. Vuoksenmaan ym. (1999) mukaan isänmaallisuus on urheiluvedonlyönnin tapauksessa perisynti, sillä rahalla ei luonnollisesti ole kotimaata. Ehkä paras esimerkki tästä on Suomen jääkiekkomaajoukkueen pelit, jolloin pelintarjoajan antamat kertoimet kohteelle ovat usein huomattavasti laskennallisia todennäköisyyksiä pienemmät. Siitä huolimatta suomalaiset rahapelaajat kuitenkin hyväksyvät pelintarjoajan asettamat kertoimet, sillä pelipäätösprosessi on tunneperäinen. Tämä tuli selkeästi esille myös vastauksissa.

”Tuleehan sitä pelattua aina oman suosikkijoukkueen voittoa. Eihän siinä mitään järkeä ole, kun vähän tarkemmin tuota nyt ajattelee. Jääkiekossa kanssa sama asia, kun Leijonat pelaa. Aina tulee pelattua Suomen voittoa, vaikka vastassa olisi Kanada täynnä NHL-tähtiä”.

”Tulee liian usein pelattua vetoja, joissa ei ole tarkemmin ajateltuna mitään järkeä, kuten esimerkiksi yli kuuden kohteen yhdistelmiä, joissa todennäköisyys voittaa on todella pieni. Pelaaminen on minulle enemmän huvia, joten sen takia tulee pelattua vastoin mitään järkeä”.

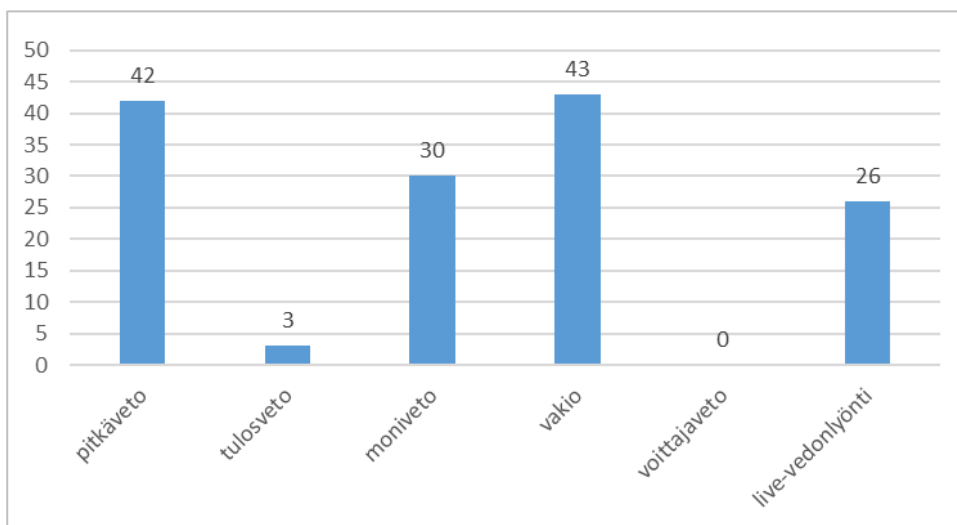
”Pelaan aina oman suosikkijoukkueeni voittoa. Aivan sama, mikä joukkue on vastassa. Eihän siinä mitään järkeä olekaan”.

”Pelaan paljon NHL-kohteita ja panostan aina joukkueelle, jonka kokoonpanossa on suomalaisia”.

Urheiluvedonlyönnin pelimuotojen välillä kiinteäkertoiminen vedonlyönti oli suosituin pelimuoto vastaajien keskuudessa 57 % osuudella vastauksista. Muuttuvakertoimisen vedonlyönnin osuus oli 26 % sekä live-vedonlyönnin osuus 17 % vastaajista. Veikkauksen tarjoamista pelituotteista Vakio-veikkaus, Pitkäveto sekä Moniveto osoittautuivat vastaajien keskuudessa suosituimmiksi pelituotteiksi (kuva 15).

Veikkauksen kilpailukykyä kartoittaneessa avoimessa kysymyksessä vastaajat toivat esille Vakion ja Moniveikkauksen merkityksen Veikkauksen pelitarjonnassa. Kyseisiä pelimuotoja ei ole tarjolla niin kattavasti kansainvälisillä vedonlyöntisivustoilla, mutta vastaavanlaisten pelimuotojen tarjonta on kuitenkin lisääntymässä jatkuvasti. Vastaajat nostivat esille Vakioveikkauksen tarjoamat bonuskierrokset, jossa korkeimpaan voittoluokkaan lisätään bonusrahaa tai vain yhden voittavan rivin tapauksessa korkeimmalle yksittäiselle riville taataan takuuvoittosumma riippumatta kierroksen pelivaihdosta. Myös Veikkauksen tarjoamat erikoiskampanjat Supermonivedossa olivat vastaajien mielestä pelaajan kannalta mielenkiintoisia ominaisuuksia näissä peleissä vaikuttaen positiivisesti Veikkauksen kilpailukykyyn juuri näitä pelituotteita suosivien urheiluvedonlyöjien keskuudessa.

Live-vedonlyönnin suosio vastaajien keskuudessa jäi odotettua alhaisemmaksi verrattuna esimerkiksi Vuoksenmaan (2016) arvioon live-vedonlyönnin osuudesta urheiluvedonlyönnin eri pelimuotojen jakaumasta tunnetuilla kansainvälisillä pelisivustoilla. Veikkauksen pelikohdevalikoimaa ja kerroinasettelua piti kilpailukykyisenä hieman alle puolet eli 47 % vastaajista. Ulkomaisten pelisivustojen kilpailukyvyn arvioi siis urheiluvedonlyönnin mielekkyyden kannalta kiinnostavammaksi 53 % vastaajista.



Kuva 15. Veikkauksen urheiluvedonlyöntituotteiden suosio esitettynä vastauksien lukumäärän mukaan.

Tutkimuksessa oli myös tavoitteena selvittää nykyaikaisen nopeatempoisen urheiluvedonlyönnin ja erilaisten reaaliaikaisten tulospalvelusovellusten sekä suoratoistopalveluiden välistä suhdetta. Parke ja Parke (2019) nostivat esille yhteyden live-vedonlyönnin sekä verkkoympäristössä tapahtuvan nopeatempoisen vedonlyönnin esimerkiksi pelisivuston tarjoaman *cash out*- ominaisuuden ja kehittyvän ongelmallisen pelaamisen välillä. Kyselyssä kartoitin edellä mainittua ilmiötä live-vedonlyönnin osalta koetun pelaamisenkontrollon näkökulmasta. Vastaajista 59 % ei kokenut live-vedonlyönnin lisänneen henkilökohtaista pelaamistaan tai aiheuttanut peli-istuntojen aikana lisääntyntä rahan siirtoliikennettä ja pelaamiseen käytetyn rahamäärän hallitsematonta panostusta pelikohteisiin. Vastaajista 41 % koki modernin nopeatempoisen vedonlyönnin lisänneen pelaamistaan ja pelaamiseen alun perin suunniteltua rahasummaa ainakin jollakin tasolla. Live-vedonlyöntiä kuvaavassa avoimessa kysymyksessä tuli vastauksissa selvästi esille, että pelaajat tiedostavat live-vedonlyönnin aiheuttaman mahdollisen hallitsemattoman pelaamisen riskin kasvamisen erityisesti, jos pelipanoksen asettaminen tapahtuu tunneperäisesti ja lyhyellä harkinta-ajalla.

”Live-pelaaminen ja maksullisilla kanavilla NHL ovat vaarallinen yhdistelmä. Tulee pelattua liikaa välillä”.

”Pelaamisen helppous puhelimella ja Mestareiden liigan ottelu kotona lisää pelaamisen määrää. Etenkin live-vetoa tulee pelattua ihan liikaa välillä ja hävittyä jo voitettut rahat”.

Cash out- ominaisuuden koettiin monipuolistavan ja lisäävän vedonlyönnin mielekkyyttä ja tuovan lisäännitystä erityisesti tilanteessa, jossa vedonlyönnin kohteena olevaa tapahtumaa oli mahdollista seurata reaaliaikaisesti esimerkiksi suoratoistopalvelun välityksellä. Vastaajista 64 % koki *cash out*- ominaisuuden hyväksi lisäominaisuudeksi urheiluvedonlyönnissä. Vastaajista puolestaan 36 % ei kokenut *cash out*- ominaisuuden merkitystä vedonlyönnin kannalta merkittävänä tai ei ollut kyseistä ominaisuutta hyödyntänyt. Veikkauksen tämänhetkiselä urheiluvedonlyöntialustalla ei kyseistä *cash out* -ominaisuuta ole saatavilla, mutta kyseisen ominaisuuden tarjoamista Veikkauksen pelisivustolle on kartoitettu urheiluvedonlyöntiä harjoittavien asiakkaiden kyselytutkimuksilla.

Suoratoistopalveluiden sekä erilaisten tulospalvelusovellusten ja urheiluvedonlyönnin suhdetta mitattavassa kysymyksessä vastaajat olivat hyvin yksimielisiä, sillä vastaajista peräti 95 % arvioi edellä mainittujen lisäävän urheiluvedonlyönnin mielekkyyttä sekä nostavan erityisesti urheiluvedonlyönnin viihdearvoa. Vastaajien mielestä urheilun ja vedonlyönnin välinen suhde on merkittävä ja suoratoistopalveluiden avulla vedonlyönti harrastuksena ja urheiluviihde on mahdollista yhdistää entistä helpommin.

”Olen tilannut Viaplay suoratoistopalvelun, jota käytän paljon juuri vedonlyönnin ja valioliigaotteluiden seuraamisen vuoksi. Onhan se nyt mukavampi seurata ottelua, kun on pelissä panosta esimerkiksi Teemu Pukin maalit ja Norwichin voitto”.

”Viaplayta tulee katsottua ja seurattua otteluita paljon juuri vakiokierroksen takia”.

”Urheilu on parasta paikan päällä, mutta on hyvä, että voi valita kanavapaketteja, missä voi seurata haluamaansa sarjaa, tosin se lisää pelaamista, jos on mahdollisuus katsoa urheilua livenä kotona”.

”Urheilu ja vedonlyönti kuuluu yhteen ja nykyisin se on todella helppoa, kun voi katsoa urheilua vaikka puhelimella. Tietokoneella käyttö on kuitenkin vielä huomattavasti helpompaa”.

”Tulee seurattua puhelimen urheilusovelluksista lähes jatkuvasti pelien kulkua, joihin on panostanut. Myös niissä on ihan hyvät tilastotyökalut, joilla voi vertailla pelikohteiden voimasuhteita”.

8.2 Johtopäätökset

Rahapelit ovat siirtymässä yhä lisääntyvässä määrin virtuaaliseen tilaan ja verkkoympäristöön, jossa ensisijaisena teknologiana on mobiiliteknologia ja käyttölaitteena henkilökohtainen älypuhelin. Rahapeliä kuluttajalle digitaalinen pelaaminen merkitsee valinnanvapautta, käytön helppoutta ja mahdollisuuksia nauttia teknologisen kehityksen tuomasta vapaudesta ja mahdollisuudesta irtautua ajasta ja paikasta niin halutessaan.

Tutkimuksessa esiin tulleina keskeisimpinä havaintoina nostaisin esille seikan, jossa rahapelit nähdään kuluttajan kannalta erityisesti viihteinä. Teknologinen kehitys on mahdollistanut myös urheilun siirtymisen verkkoympäristöön, jossa se on kiinteähintaisilla suoratoistopalveluilla kaikkien saavutettavissa. Tämä on osaltaan lisännyt huippu-urheilun ja rahapelaamisen suhdetta suoratoistopalveluiden tarjoamana yhdistettynä viihteen muotona, joka on mobiiliteknologian avulla saavutettavissa lähes paikassa kuin paikassa. Tutkimusten tuloksia tarkastellessa tämä nähdään vain suotuisana kehityksen kulkusuuntana asetelmassa, jossa urheiluviedonlyönti nähdään tuotteena, jolla on erityisesti merkittävä viihdearvo. Rahapelaaminen voidaan nykypäivänä täysin perustellusti tulkita kuuluvaksi osaksi ihmisten vapaa-ajan käyttäytymistä ja on hyväksytty vapaa-ajan kulutusmuoto.

Rahapelialan tulevaisuudennäkymissä on yhä enemmän kuin todennäköistä, että mobiilipelaaminen tulee valtamaan lisää alaa peliyrittäjien pääsijaisena pelikanavana. Myös rahapelituotteiden kuluttajat ovat sisäistäneet mobiilipelaamisen merkityksen, ja siitä on tullut pelialustojen ja pelisivustojen mobiilioptimoinnin sekä mobiilisovellusten vaikutuksesta täysin kilpailukykyinen pelikanava verrattuna internetiselaimella käytettäviin pelisivustoihin. Verkkoympäristössä rajat ylittävää pelaamista tarjoa-

via pelisivustoja on tuhansia, joten on luonnollista, että kaikilla pelisivustoilla mobiilipelialustat eivät vielä ole toimivuudeltaan ja käytettävyydeltään riittävän korkealla tasolla. Pelituotekehitys ja pelitestaaminen sekä asiakaspalautekyselyiden avulla kerätty palaute ovat tärkeässä asemassa rahapelialan tuotekehityksessä sekä asiakkaan kannalta käytettävyyden ja sovellusten toimivuuden parantamisen kannalta yleisimpien älypuhelinmallien kanssa.

Nuoremmilla henkilöillä ja ikäluokilla on paremmat perusedellytykset mobiiliteknologian käyttöön, koska he ovat kasvaneet ympäristössä, jossa yhä useampi palvelu on siirtynyt virtuaaliseen tilaan ja näin ollen on ollut mahdollista saavuttaa mobiiliteknologian avulla. Kellerman (2014) mainitsee kulttuuristen tekijöiden sekä uuden teknologian käyttöön adaptoitumisen jo nuorella iällä olevan merkittävässä roolissa uuden teknologian käyttöönotossa. Eri ikäluokkien välillä voidaan katsoa olevan eräänlainen digitaalisen teknologian hallitsemisen ja käyttämisen kuilu sekä kahtiajako. Myös Karekallas ym. (2014) mainitsevat Suomessa tapahtuneen internet- ja mobiiliteknologian hyväksymisen ja käyttöönoton jo varhaisessa vaiheessa 2000-luvulla olevan malliesimerkki siitä, miten uudet teknologiat otetaan käyttöön eri toimialoilla. Suomessa rahapelaaminen siirtyi verkkoympäristöön kansainvälisesti vertailtuna hyvin varhaisessa vaiheessa.

Rahapelimarkkinoiden siirtyessä verkkoympäristöön sekä kansainvälisen rajat ylittävän pelitarjonnan lisääntyessä on selvää, että kilpailu peliyhtiöiden välillä kuluttajien rahapeliviihteeseen sijoittamista euroista kiristyy. Rahapelien kuluttajalle peliyhtiöiden välinen tiukentunut kilpailu merkitsee laajentunutta pelivalikoimaa, parempia kertoimia sekä bonustarjouksia ja pelisivustojen tarjoamia kanta-asiakkuusohjelmia erilaisien etuisuuksien muodossa, joiden kanssa ei edes suomalaisten mieliin iskostunut markkinointilause ”*suomalainen voittaa aina*” pysty kilpailemaan pidemmällä aikavälillä tarkasteltuna.

Arpajaislain vaikutuksesta Veikkaus ei pysty kilpailemaan bonustarjouksien sekä ilmaiskierrosten tarjonnassa kansainvälisten pelisivustojen kanssa, sama pätee pelituotteiden markkinointiin ja mainontaan. Samoin toimintaympäristö, jossa markkina-alueena on kansallinen Suomen taso, ei mahdollista samanlaista kilpailukykyä urheiluvedonlyönnin houkuttavuutta lisäävien kertoimien muodossa. Toisin sanoen pelikate on kerättävä pienemmältä joukolta rahapelaajia. Kansainvälisten verkkoympäristössä toimivien peliyritysten toimintaympäristön mittakaavataso on puolestaan globaali. Tällöin pelivolyyymi ja suuret asiakasmäärät mahdollistavat pelaajaystävällisemmät kertoimet sekä palautusprosentit. Suuremmalta pelaajajoukolta paremmilla kertoimilla ja palautusprosentteilla kerätty pelikate on mahdollinen, sillä suurin osa rahapelaajista hakee rahapelaamisesta ainoastaan huvia, viihdettä sekä jännitystä. Huvi- ja harrastepelaajien määrä suhteessa systemaattisesti ja järjestelmällisesti

pelikassansa kontrolloiviin tavoitteellisiin pelaajiin on niin suuri, että loppupeleissä pelisivusto jää aina voitolle.

Sulkusen (2019) mukaan lisätäkseen kilpailukykyä Veikkauksen olisi lisättävä niin sanottujen ”kovien pelien” määrää sekä halvennettava pelaamisen hintaa erityisesti urheiluvedonlyöntiä pelaavien henkilöiden näkökulmasta, mutta tämä taas olisi ristiriidassa arpajaislain ja yksinoikeusjärjestelmän perustelujen kannalta. Toisaalta tutkimuksen tuloksia tarkastellessa moni vastaajista piti Veikkauksen pelituotteista erityisesti Vakioveikkauksen sekä muuttuvakertoimisen Monivedon eri pelimuotoja hyvin kilpailukykyisinä pelituotteina, vaikka kiinteäkertoimisen vedonlyönnin kerroinasettelua kritisivatkin.

Sulkusen (2019) artikkeli tuo esille hyvin tilanteen, joka Suomen rahapelimarkkinoilla on tulevaisuudessa edessä. Rahapelaaminen verkkoympäristössä tulee väistämättä tulevaisuudessa lisääntymään ja suomalaisten ulkomaille pelaama euromääräinen rahasumma erittäin todennäköisesti kasvamaan. Suomalaiset ovat omaksuneet verkkopelaamisen ja oppineet pelaamaan ulkomaisten pelisivustojen kautta sekä hyödyntämään etuja, joita ulkomaiset pelisivustot tarjoavat suhteessa kotimaiseen pelintarjoajaan Veikkaukseen. Tämä ulkomaille vuotava rahamäärä on pois kotimaiselta rahapelintarjoajalta Veikkaukselta ja leikkaa rahapelituottoja aiheuttaen sen, että rahapelaaminen ei tulevaisuudessa välttämättä olisikaan yhtä varmaksi koettu tapa rahoittaa hyviä asioita.

Suomalaisessa rahapelikulttuurissa hajasijoitettujen automaattien merkitys on ollut hyvin vahva. Rahapeliin siirtyminen verkkoympäristöön ei tule päättämään kivijalkapelaamista, vaan erilaiset pelikanavat ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa ja eri pelaamisen kanavat tukevat toinen toisiaan. Tästä mainiona esimerkkinä on tämän tutkimuksen toteutus. Suurin osa tutkimukseen vastanneista henkilöistä suosivat verkkoympäristössä tapahtuvaa pelaamista, mutta silti tavoitin heidät fyysisiltä pelipisteiltä asettamassa pelipanoksiaan suosimaansa pelimuotoon. Osa kyselyyn vastanneista kertoi avoimesti asioineensa pelipisteellä, koska verkkopelaamiselle asetetut pakolliset kuukausitalletusrajat olivat jo tulleet täyteen. Sisäministeriön käynnistämä hanke arpajaislain uudistamiseksi tehostamaan rahapelihaittojen ehkäisyä ja vähentämistä muun muassa pakollisen tunnistautumisen muodossa kattaen kaikki Veikkauksen tarjoamat rahapeli muodot, on näiden havaintojen valossa täysin perusteltua.

Erityisesti urheiluvedonlyönnissä erilaisten tilastojen ja joukkueiden välisten voimasuhteiden muutosten tarkastelu kuuluu olennaisena osana pelin henkeen. Erilaisten pelivihjesivustojen sekä tilastotilastatiikkapalveluiden sisältö on nykypäivänä lähes käytännössä kokonaan siirtynyt verkkoympäris-

töön. Tämän valossa urheiluviedonlyöjien siirtyminen digitaaliseen pelikanavaan voidaan nähdä luonnollisena jatkumona.

Sulkusen (2019) mukaan Veikkauksella on todellinen monopoliasema enää rahapelien markkinasegmenteistä hajasijoitetuissa automaateissa. Veikkauksen pelituoteasiantuntija Pia Lahtinen (2020) mainitsee hajasijoitetuista automaateista tuttujen Kulta-Jaskan, Emman sekä Pikapokerin olevan jatkuvasti myös Veikkauksen verkkopelisivuston suosituimpia peliautomaatteja, vaikka pelisivustolla on tarjolla huomattavasti viihdyttävyydeltään ja palautusprosentiltaan pelaajan kannalta suotuisampia pelivaihtoehtoja. Tämä kuvastaa mainiosti suomalaista rahapelikulttuuria ja rahapelaajien tekemiä valintoja, joissa suositaan arkielämän ympäristöistä tuttuja pelituotteita. Virtuaalisen tilan mahdollistama toimintaympäristön laajeneminen on lisännyt näiden kaikille tuttujen ikonisten pelituotteiden saavutettavuutta. Nähtäväksi jää, miten hyvin nämä pelituotteet pystyvät kilpailemaan tulevaisuudessa erityisesti verkkopeliympäristöön suunniteltujen pelituotteiden kanssa, kun näitä pelejä hajasijoitetuissa automaateissa pelaamaan oppineiden ikäluokkien prosentuaalinen määrä rahapelaajista pienenee.

Aluemaantieteellinen tarkastelutapa rahapelitutkimukseen on siis mahdollinen, kun ottaa huomioon laajemman kontekstin, joka verkkorahapelaamiseen ilmiönä liittyy. Nykyaikaisessa verkkorahapelaamisessa rahapelien virrat kulkevat aluetasolta toiselle rajattomassa virtuaalisessa tilassa, jossa rahapelintarjoajien ja rahapelaajien lisäksi suurta roolia näyttelee eri tasojen lainsäädännöt. Suurimmat vastakkainasettelut rajat ylittävässä verkkorahapelaamisessa liittyvätkin eri aluetasojen välisiin ristiriitoihin rahapelien sääntelystä, eri toimijoiden intresseihin rahapelituotoista sekä EU:n palveluiden vapaata liikkuvuutta korostavaan lainsäädäntöön, jossa rahapelit luokitellaan erityispiirteistään huolimatta kuuluvaksi palveluihin. Kansallisella tasolla tämä merkitsee Suomessa vallitsevan rahapeli-monopolin oikeutuksen perustelua EU-tuomioistuimelle. Yksilötasolla tämä ilmenee erityisesti erilaisina rajoina, joita rahapelien kuluttajalle asetetaan vastuullisuuden nimissä, jotta yksinoikeusjärjestelmän oikeutukseen liittyvät tärkeimmät kriteerit sosiaalisten, taloudellisten ja terveydellisten haittojen ehkäisystä täyttyvät. Suomen rahapelipolitiikassa on historian saatossa seurattu yleisesti Ruotsin esimerkkiä, joten nähtäväksi jää mihin suuntaan Suomen rahapelijärjestelmä tulevaisuudessa kehittyy.

Mielenkiintoinen mahdollinen jatkotutkimusaihe, mikä ei varsinaisesti liity itse rahapelaamiseen, olisi selvittää suoratoistopalveluiden lisääntyneen suosion vaikutuksia eri urheilujoukkueiden fanikulttuurille. Aiheuttaako urheilun siirtyminen yhä enemmän kotikatsomoihin joukkueiden aktiivisten faniryhmien sisällä fanikulttuurin rappeutumista, vai luoko mahdollisuus oman suosikkijoukkueen säännölliseen seuraamiseen suoratoistopalveluiden välityksellä eräänlaista etäfanikulttuuria?

Lähdeluettelo

- Aasved, M. (2003). *The Sociology of Gambling*. Springfield, Charles C Thomas Publisher, Ltd.
- Abbott, M.W., Romild, U. & Volberg, R.A. (2014). Gambling and Problem Gambling in Sweden: Changes Between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 985-999. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9396-3>
- Ahonen, J. (2019). *Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen*. Humanistinen tiedekunta, Helsingin yliopisto.
- Alasuutari, P. (2011). *Laadullinen tutkimus 2.0*. Tampere, Vastapaino.
- Alkio, M. (2015). *Rahapelilainsäädäntö ja markkinat*. Alma Talent.
- Baudrillard, J. (2001). *Selected writings*. Stanford, California, Stanford University Press.
- Bell, D., Loader, B., Pleace, N. & Schuler, D. (2004). *Cyberculture: The key concepts*. London and New York, Routledge.
- Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involment*. A review of social science research. Stockholm, The Swedish national institute of public health. Viitattu 19.2.2020. <https://prism.ucalgary.ca/bitstream/handle/1880/51055/R2009-20-gambling-motivation-a-review.pdf;jsessionid=E5A7850D3957D9109FE2A6C2AE887BD0?sequence=1>.
- Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13(1), 81-97. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.712150>
- British boxing news (2018). Onlinebetting on boxing reaches all-time high. Viitattu 15.2.2020. <https://www.britishboxingnews.co.uk/blogs/online-betting-on-boxing-reaches-all-time-high>.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. New York, The Free Press.
- Cairncross, F. (1997). *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*. Boston, Harvard Business School Press.
- Castrén, S., Heiskanen, M. & Salonen, A. H. (2018). Trends in gambling participation and gambling severity among Finnish men and women: cross-sectional population surveys in 2007, 2010 and 2015. *BMJ Open*. 8(8), e022129. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-022129>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. London. Harper and Collins.

Claval, P. (2007). Regional Geography: Past and Present (A Review of Ideas, Approaches and Goals). *Geographica Polonica*, 80(1), 25-42.

Cotte, J. (1997). Chances, Trances, And Lots of Slots: Gambling Motives and Consumption Experiences. *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380-406.

<https://doi.org/10.1080/00222216.1997.11949805>

Cotte, J. & Latour, K. (2009). Blackjack in the Kitchen: Understanding Online versus Casino Gambling. *Journal of Consumer Research*, 35(5), 742-758. DOI: 10.1086/592945

ESPN (2019). The betting event of the 2010s: Mayweather vs. McGregor. Viitattu 15.2.2020. <https://www.espn.com/chalk/story/_/id/28366850/the-betting-event-2010s-mayweather-vs-mcgregor>.

Flack, M. & Stevens, M. (2019). Gambling motivation: comparisons across gender and preferred activity. *International Gambling Studies*, 19(1), 69-84.

<https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1505936>

Featherstone, M. & Burrows, R. (1995). Cultures of technological embodiment: An introduction. Teoksessa Featherstone, M & R. Burrows (toim.): *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of technological embodiment*, 1-20. London, Sage.

Finlex (2020). Ajantasainen lainsäädäntö 23.11.2001/1047 arpajaislaki. Viitattu 7.2.2020. <<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/asiasanat/?key=Arpajaiset&id=1130>>.

Gainsbury, S. (2012). *Internet Gambling: Current research findings and implications*. New York, Dordrecht, Heidelberg, London. Springer. DOI 10.1007/978-1-4614-3390-3

Gainsbury, S., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. & Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is Changing Gambling: Findings from an Australian Prevalence Survey. *Journal of Gambling Studies*, 31(1), 1-15. DOI: 10.1007/s10899-013-9404-7

Gillick, E.A. & Griffiths, M.D. (2018). In-Play Sports Betting: a Scoping Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9896-6>

Graham, S. (1998). "The end of Geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology". *Progress in Human Geography*, 22(2), 165-185.

Harvey, D. (2009). *Cosmopolitanism and the geographies of freedom*. Columbia University Press.

- Helsingin yliopisto (2020). CEACG University of Helsinki centre for research on addiction, control and governance (CEACG). Viitattu 7.2.2020
< <https://blogs.helsinki.fi/hu-ceacg/suomeksi/>>.
- Hing, N., Russell, A. & Hronis, A. (2017). A definition and set of principles for responsible consumption of gambling. *International Gambling Studies*, 11(1), 1-24.
DOI: 10.1080/14459795.2017.1390591
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2009). *Tutki ja kirjoita*. Hämeenlinna, Kariston kirjapaino Oy.
- Holt, D. (1995). How Consumers Consume: A typology of Consumption Practices, *Journal of Consumer Research*, 22(1), 1-16. DOI: 10.1086/209431
- Härmälä, L. (2012). *Rahapeliin maantiede – tapauksena Fintoto*. Geotieteiden ja maantieteen laitos, Helsingin yliopisto.
- Järvinen-Tassopoulos, J. (toim.) (2018). *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017*. Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos, Helsinki.
- Karekallas, M., Raento, P. & Renkonen, T. (2014). Diffusion and Learning: Twenty Years of Sports Betting Culture in Finland. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 18(1), 25-50.
- Kellerman, A. (2014). *The Internet as Second Action Space*. London and New York, Routledge.
- Kitchin, R. (1998). Towards geographies of cyberspace. *Progress in Human Geography*, 22(3), 385-406. <https://doi.org/10.1191/030913298668331585>
- Lahtinen, P. (2020). Asiantuntijahaastattelu. Tuoteasiantuntija, Veikkaus Oy. 3.2.2020.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*, translated by Donald Nicholson-Smith. Oxford, Blackwell.
- Lerkkanen, T. & Marionneau, V. (2019). Rahapelaaminen Helsingin Sanomissa vuosina 1990-2018. *Yhteiskuntapolitiikka* 84 (5-6).
- Lintonen, T., Nordmyr, J., Raisamo, S. & Tammi, T. (2016). Suomalainen rahapelitutkimus syntyi arpajaislain myötävaikutuksella. Rahapelitutkimuksen bibliografia 2016. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (4), 437–446.

- Mannermaa, M. (2008). *Jokuveli. Elämä ja vaikuttaminen ubiikkiyhteiskunnassa*. 1. painos. Helsinki, WSOYpro.
- Manner, R. (1995). *Vedonlyöjän opas*. Turku, MRM & Tuotanto & Myynti.
- Marionneau, V. (2015). *Socio-cultural contexts of gambling. A comparative study of Finland and France*. Publications of the department of social research 2015:14. Department of social research, University of Helsinki.
- Massey, D. (2008). *Samanaikainen tila*. 1. painos. Tampere, Vastapaino.
- Matilainen, R. (2017). *Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland*. Publications of the faculty of social sciences 63:2017. Economic and social history, University of Helsinki.
- Matilainen, R. (2018). ”Että oikeastaan minä käytin sen voittosumman hyvin”: rahapelaamalla kuluttajakansalaiseksi 1900-luvun jälkipuoliskon Suomessa. *Teoksessa* J. Autio, M. Autio, E. Kylkilähti, & M. Pantzar (toim.): *Kulutus ja talous – Näkökulmia yhteiskunnan muutokseen: Juhlakirja professori Visa Heinosen 60-vuotispäiväksi*. Helsingin yliopisto, Taloustieteen osasto, 93-105.
- Mtv uutiset (2019). Teemu Pukki-mania iski myös vedonlyöjiin – ”Tällaista kiinnostusta ei ole koskaan aiemmin ollut”. Viitattu 17.2.2020
<<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/teemu-pukki-mania-iski-myo-vedonlyojiin-tallaista-kiinnostusta-ei-ole-koskaan-aiemmin-ollut/7520762#gs.x3xuui>>.
- Myllymaa, A. & Matilainen, R. (2016). Eurooppalaisen rahapelipolitiikan suuri murros vielä edessä? *Yhteiskuntapolitiikka* 81(4), 469–476.
- Myllymaa, A. (2017). *The Political Economy of Online Gambling in the European Union*. Department of Political and Economic Studies, University of Helsinki. Helsinki, Unigrafia.
- Nikkinen, J. T. (2018). Rahapelaaminen ja rahavirrat - mitä niistä pitäisi ajatella? *Ilmiö: sosiologinen media kaikille*.
- Nordicbet (2020). Viitattu 15.2.2020.
< <https://www.nordicbet.com/fi/>>.
- Online Casino City (2020). Online Casino City. Your guide to gaming excitement. Viitattu 10.2.2020.
< <http://online.casinocity.com/>>.

Paasi, A. (2009). Regional Geography I. *Teoksessa* Kitchin, Rob et al. (toim.): *International Encyclopedia of Human Geography. Volume 9*. Oxford, Elsevier, 214– 227.

PAF (2019). Paf laskee vuosittaista tappiorajaa. Viitattu 20.12.2019.

< <https://www.paf.com/home/news/?id=yearly-loss-limit>>.

Parke, A. & Parke, J. (2019). Transformation of sports betting into a rapid and continuous gambling activity: a grounded theoretical investigation of problem sports betting in online settings. *International Journal of Mental Health and Addiction* 17, 1340–1359. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-0049-8>

Peltonen, M. & Ruohotie, P. (1987). *Motivaatio - menetelmiä työhalun parantamiseksi*. Keuruu, Otava.

Pietilä, P., Kanto, A. & Stark, J. (1993). *Suuri rahapelikirja*. Helsinki, Peli-Tieto.

Playusa.com (2019). Regulated sportbooks vs. offshore: Understanding the differences. Viitattu 14.3.2020

< <https://www.playusa.com/sports-betting/offshore-vs-regulated-sportsbooks/>>.

Poliisihallitus (2015). Rahapeliin markkinointia koskevat Poliisihallituksen linjaukset. Viitattu 13.2.2020.

<https://www.arpajaishallinto.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/intermin/embeds/arpajais-hallintowwwstructure/54035_Rahapeliin_markkinointia_koskevat_Poliisihallituksen_linjaukset.pdf?10488caec45bd488>.

Raento, P. (2000). Rahapeliin maantiede: esimerkkinä Yhdysvaltojen kasinot. *Terra*, 112:1.

Raento, P. (2011). Gambling, space, and boundaries in Finland. *Teoksessa* Raento, P. & D.G. Schwartz (toim.): *Gambling, space, and time*. Reno, University of Nevada Press, 60-82.

Raento, P. (2012a). Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. *Teoksessa* P. Raento (toim.): *Rahapelaaminen Suomessa: aiheet ja aineistot*. Gaudeamus, Helsinki, 7-24.

Raento, P. (2012b). Suomalaisen rahapelaamisen kronologia. *Teoksessa* P. Raento (toim.): *Rahapelaaminen Suomessa: aiheet ja aineistot*. Gaudeamus, Helsinki, 243-246.

Raento, P. & Härmälä, L. (2012). Suomalaisen ravipelaamisen muutos 2000-luvulla. *Teoksessa* P. Raento (toim.): *Rahapelaaminen Suomessa: aiheet ja aineistot*. Gaudeamus, Helsinki, 119-160.

Raijas, A. & Pirilä, M. (2019). Rahapelijärjestelmät – Suomi ja muut maat. Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 4/2019. Viitattu 13.2.2020.

<<https://www.kkv.fi/globalassets/kkv-suomi/julkaisut/selvitykset/2019/kkv-selvityksia-4-2019-rahapelijarjestelmat.pdf>>.

Ridell, S. (2009). Julkista elämää digitaalisen verkkopussin solmukohdissa. *Teoksessa* Ridell, S., Kymäläinen, P. & T. Nyyssönen (toim.): *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa. Tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media ja virtuaalitiloissa*. Tampere, Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, 293-322.

Rydman, E. & Tukia, J. (2019). Rahapelilainsäädäntöä koskeva esiselvitys. *Sisäministeriön julkaisuja* 2019:25.

Salonen, A. & Raisamo, S. (2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015-Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-559-2>>.

Salonen, A.H., Kontto, J., Alho, H. & Castren, S. (2017). Suomalaisten rahapelikulutus- keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat. *Yhteiskuntapolitiikka* 82(5).

Salonen, A., Lind, K., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J., Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Castrén, S. (2019). *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa*. ISBN 978-952-343-300-7, Tampere, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Sisäministeriö (2020). Arpajaislain uudistuksen tavoitteena rahapelihaittojen entistä parempi ehkäisy ja vähentäminen. Viitattu 16.3.2020.

<https://intermin.fi/artikkeli/-/asset_publisher/arpajaislain-uudistuksen-tavoitteena-rahapelihaittojen-entista-parempi-ehkaisy-ja-vahentaminen>.

Soja, E. (1996). *Thirdspace: journeys to Los Angeles and other real- and -imagined places*. Cambridge, Blackwell.

Spelinspektionen (2019). Den reglerade spelmarknaden omsatte 5,9 miljarder kronor under det tredje kvartalet 2019. Viitattu 13.2.2020

<<https://www.spelinspektionen.se/press/nyhetsarkiv/Den-reglerade-spelmarknaden-omsatte-5.9-miljarder-kronor-under-det-tredje-kvartalet-2019/>>.

Sulkunen, P. (2019). Suomen rahapelisääntely järjestettävä uudelleen. *Yhteiskuntapolitiikka* 84(1).

Sulkunen, P., Babor, T.F., Egerer, M., Cisneros - Ornberg, J., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J. & Orford, J. (2019). *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*. Oxford University Press.

The Guardian (2019). Half of Premier League clubs to have gambling sponsors for 2019-20 season. Viitattu 29.10.2019.

<<https://www.theguardian.com/football/2019/jul/19/half-of-premier-league-clubs-to-have-gambling-sponsors-for-201920>>.

Tuan, Y. (1979). *Space and place: humanistic perspective*. In *Philosophy in geography*. Dordrecht, Springer.

Tuorila, H. (2019). *Veikkauksen rahapelin markkinointi ja markkinoinnin vastuullisuus*. Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 5/2019. Viitattu 13.2.2020.

<<https://www.kkv.fi/globalassets/kkv-suomi/julkaisut/selvitykset/2019/kkv-selvityksia-5-2019-veikkauksen-rahapeliin-markkinointi-ja-markkinoinnin-vastuullisuus.pdf>>.

Unibet (2020). Viitattu 19.2.2020.

<<https://fi.unibet.com/betting/sports/home>>.

Varvio, S. (2007). Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. *Stakesin työpapereita* 24/2007.

Veikkaus (2018). Vuosiraportti 2018. Viitattu 3.3.2020.

<https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2018/veikkaus_vuosiraportti_2018.pdf>.

Veikkaus (2019a). Veikkaus tekee merkittäviä muutoksia markkinointiinsa. Viitattu 11.2.2020

<<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?articleType=bulletin#!/article/tiedotteet/yritys/2019/08-elokuu/veikkaus-tekee-merkittavia-muutoksia-markkinointiinsa>>.

Veikkaus (2019b). Avustuskohdeet. Viitattu 19.12.2019

<<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?#!/avustukset/avustuskohdeet>>.

Veikkaus (2019c). Peliautomaattien vähentäminen käynnistyy tammikuussa – enimmäismäärät laskevat tuntuvasti. Viitattu 19.12.2019.

<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2019/11-marraskuu/03_automaatit>.

Veikkaus (2019d). Veikkaus seuraa peliongelmiin laajuutta säännöllisesti. Viitattu 12.2.2020.

<<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/vastuullisuus/2019/veikkaus-seuraa-peliongelmiin-laajuutta-saannollisesti>>.

Veikkaus (2019e). Veikkaus kiinnitti suomalaiset maailmantähdet: yhteistyö ENCE:n kanssa alkaa heti. Viitattu 14.2.2019.

< <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2019/06-kesakuu/14-ence>>.

Veikkaus (2020a). Pelipaikat ja pelit. Viitattu 4.2.2020.

<<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa/pelipaikat-ja-pelit>>.

Veikkaus (2020b). Peliongelmiä ehkäisy. Viitattu 3.3.2020.

< <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/vastuullisuus/peliongelmiä-ehkäisy>>.

Vilka, H. (2007). *Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet*. Viitattu 13.3.2020.

< <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf> >.

Videoslots (2020). Viitattu 19.2.2020.

<<https://www.videoslots.com/>>.

Vuoksenmaa, J., Kuronen, A. & Nälä, J. (1999). *Urheiluveto-ohje: Voittajan opas*. Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy.

Vuoksenmaa, J. (2016). *Pelaajalta pelaajille*. Unibet group.

Williams, R. J., Wood, R. T. & Parke, J. (toim.) (2012). *International Handbook of Internet Gambling*. London, Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203814574>

Yle (2019). Ruotsissa rahapelimonopolin purku toi suuret verotulot ja häiritsevät mainokset. Viitattu 13.2.2020.

< <https://yle.fi/uutiset/3-10921535>>.

Liitteet

Liite 1. Kyselylomake

1. Vastaajan sukupuoli

- ☐ mies
- ☐ nainen

2. Minkä ikäinen olet?

- ☐ 18 – 24 -vuotias
- ☐ 25 – 35 -vuotias
- ☐ 36 – 45 -vuotias
- ☐ 46 – 55 -vuotias
- ☐ yli 55 -vuotias

3. Mikä on koulutustaustasi?

- ☐ peruskoulututkinto
- ☐ ylioppilastutkinto
- ☐ ammattitutkinto
- ☐ alempi korkeakoulututkinto
- ☐ ylempi korkeakoulututkinto

4. Kuinka usein pelaat rahapelejä?

- ☐ päivittäin
- ☐ viikoittain
- ☐ kuukausittain
- ☐ harvemmin kuin kerran kuukaudessa

5. Kuinka paljon käytät keskimäärin rahaa kuukaudessa rahapelaamiseen?

- ☐ 0 – 50 €
- ☐ 51 – 100 €
- ☐ 101 – 200 €
- ☐ 201 – 500 €
- ☐ yli 500€

6. Mikä on mieluisin rahapelimuotosi?

- ☐ casino pöytäpelit
- ☐ peliautomaatit
- ☐ arvontapelit
- ☐ urheiluvedonlyönti

7. Mikä on sinulle mieluisin tapa pelata rahapelejä?

- ☐ pelaaminen pelipisteessä
- ☐ pelaaminen tietokoneella
- ☐ mobiililaitteella

8. Mikä on verkkorahapelaamisessa sinulle tärkeintä?

- ☐ mahdollisuus pelata kotona
- ☐ anonymiteetti
- ☐ pelaamisen helppous verrattuna rahapelaamiseen eri pelipisteissä
- ☐ pelaamisen riippumattomuus ajasta ja paikasta

9. Kuvailisitko muutamalla lauseella kokemuksiasi verkkorahapelaamisesta.

10. Pelaatko ulkomaisilla rahapelisivustoilla?

- ☐ kyllä
- ☐ ei

11. Jos vastasit edelliseen kysymykseen ”kyllä” mitä ulkomaisia pelisivustoja käytät? Voit valita useampia vaihtoehtoja.

- ☐ Unibet
- ☐ CoolBet
- ☐ NordicBet
- ☐ Betsson
- ☐ Bet365
- ☐ LeoVegas
- ☐ PAF
- ☐ Muu

12. Mikä on verkkorahapelaamisessa sinulle tärkeintä pelisivuston valinnassa?

- ☐ rahansiirtojen luotettavuus
- ☐ rahansiirtojen helppous
- ☐ pelivalikoima sekä kerroinasettelu
- ☐ pelisivuston helppokäyttöisyys suomen kielellä
- ☐ bonustarjoukset

13. Miten koet Veikkauksen kilpailukyvyn suhteessa ulkomaisten pelisivustojen pelitarjontaan?

14. Miten luokittelisit itsesi urheiluvedonlyöjänä?

- ☐ huvipelaaja
- ☐ harrastuspelaaja
- ☐ tavoitteellinen pelaaja
- ☐ ammattimainen pelaaja

15. Mikä on urheiluvedonlyönnissä tärkein asia, jota pelaaminen sinulle tuottaa?

- ☐ viihde ja jännitys
- ☐ lisäjännitys urheilutapahtuman seuraamiseen
- ☐ raha ja voittaminen
- ☐ urheiluvedonlyönnin luomat sosiaaliset suhteet
- ☐ urheiluvedonlyönnin tarjoamat älylliset haasteet

16. Miten luokittelisit oman kuluttajakäyttätymisesi urheiluvedonlyöjänä?

- ☐ järkiperäinen
- ☐ tunneperäinen

17. Miten perustelisit edellisen kysymyksen vastauksen omakohtaisen urheiluvedonlyöntiin liittyvän esimerkin avulla?

18. Mikä on sinulle mielenkiintoisin urheiluvedonlyönnin muoto?

- ☐ kiinteäkertominen vedonlyönti
- ☐ muuttuvakertominen vedonlyönti
- ☐ live-vedonlyönti
- ☐ muu

19. Mitkä Veikkauksen urheiluvedonlyöntipeleistä ovat mielestäsi mielenkiintoisimpia? Voit valita useamman kuin yhden vaihtoehdon.
- ☐ pitkäveto
 - ☐ tulosveto
 - ☐ moniveto
 - ☐ vakio
 - ☐ voittajaveto
 - ☐ live-vedonlyönti
20. Onko Veikkauksen urheiluvedonlyönnin kerroinasettelu ja pelikohdevalikoima mielestäsi kilpailukykyinen ulkomaisiin pelisivustoihin verrattuna?
- ☐ kyllä
 - ☐ ei
21. Onko live-vedonlyönti lisännyt pelikertojesi määrää tai oletko pelannut peli-istunnon aikana enemmän kuin olit suunnitellut?
- ☐ kyllä
 - ☐ ei
22. Koetko verkkopelisivustojen tarjoaman cash out- ominaisuuden lisäävän urheiluvedonlyönnin mielekkyyttä?
- ☐ kyllä
 - ☐ ei
23. Koetko erilaisten urheilun suoratoistopalveluiden sekä reaaliaikaisten tulosseurantapalveluiden tekävän urheiluvedonlyönnistä mielekkäämpää?
- ☐ kyllä
 - ☐ ei
24. Jos vastasit kolmeen edelliseen kysymykseen ”kyllä” voisitko kuvailla lyhyesti live-vedonlyönnin, cash out- ominaisuuden sekä suoratoistopalveluiden ja tulosseurantapalveluiden merkitystä sinulle urheiluvedonlyöjänä.